

GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: <http://t.me/modulobasico>

CARAVANA PARA EIN ARRIS



Um suplemento da e23 para GURPS® por Steve Jackson Games

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. *Pyramid*, *Caravana para Ein Arris*, e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. Algumas artes são copyright © 2003-2006 www.clipart.com. **GURPS Caravana para Ein Arris** é copyright © 1986, 2004, 2006 da Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquirir apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

Por **Creede e Sharleen Lambard**

Desenvolvido por **Steve Jackson**

Arte de **Dan Willems**; Mapa de **Kyle Miller**

Conversões para a *Quarta Edição* por
Charles Griswold

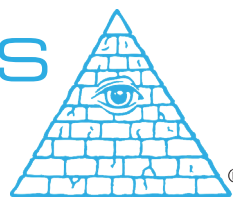
Testadores: Norman Banduch, Rob Kirk, Allen Varney, Mike Moe, Dan Willems, C. Mara Lee

STEVE JACKSON GAMES



Inventário #82-0020

Versão (EUA) 1.0 — 31 de Março de 2006



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3	5. TATSORI	11	11. A FILHINHA	
Criação de Personagem	3	<i>Atrasados em Tatsori</i>	11	DO PAPAI.....	18
Criação de Personagem (Continuação)	4	6. UM CASAMENTO	12	12. BARGANHANDO	
1. CONTRATAÇÃO.....	4	<i>Costumes Locais em</i>		EM AYUN.....	18
<i>Descrição do Cenário</i>	4	<i>Festas de Casamento</i>	12	<i>Tekoff, o Agiota</i>	19
<i>Substituição de Personagens</i>	5	<i>Roubando os Presentes</i>	12	13. O CONVENTO.....	19
<i>Os Testes</i>	5	7. MISSÃO SECRETA.....	13	<i>Aventuras Improvisadas</i>	20
2. A CENA OBRIGATÓRIA		<i>Kira</i>	13	MAPA DE LANTARA	21
NA TAVERNA.....	6	8. OS COBRADORES		<i>Riana</i>	22
<i>Katsaya</i>	6	DE IMPOSTOS.....	13	14. A VIGÍLIA	23
<i>Farvaro</i>	7	<i>Guerreiros Genéricos</i>	14	15. UM CASAMENTO	
<i>Intriga</i>	7	<i>A Prisão de Ayun</i>	14	EM EIN ARRIS	24
3. ENTREVISTA		9. MAIS COBRADORES		15. PONTOS DE PERSONAGEM	
COM HALMARO	8	DE IMPOSTOS.....	15	E CONSEQUÊNCIAS	24
<i>Tsorvano</i>	8	<i>O Jargão dos Mercadores de Ayun</i>	15	17. AVENTURAS	
4. TEMPESTADE DE AREIA	9	<i>A Ponte</i>	15	POSTERIORES	24
<i>Halmaro</i>	9	10. OS BANDOLEIROS	16		
<i>Perdidos no Deserto</i>	10	<i>O Acampamento dos Bandleiros</i>	16		
		<i>Karhan, o Chefe dos Bandleiros</i>	17		
		<i>Prisioneiros dos Bandleiros</i>	17		



Sobre o GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida com o total apoio aos jogadores de **GURPS**. É possível entrar em contato conosco através de nosso e-mail info@sjgames.com e de nosso endereço, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Nossos recursos online incluem:

Pyramid (www.sjgames.com/pyramid). Nossa revista on-line inclui novas regras e artigos para **GURPS**. Ela também abrange o sistema **d20**, *Ars Magica*, *BESM*, *Call of Cthulhu*, e muitos mais grandes jogos — e outros lançamentos da Steve Jackson Games como *Illuminati*, *Car Wars*, *Transhuman Space*, e mais. Assinantes da *Pyramid* também terão a oportunidade de testar novos livros **GURPS**!

Novos suplementos e aventuras. **GURPS** continua a crescer — fique a par das novidades em gurps.sjgames.com.

Errata. Todos cometem erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Detentores registrados deste produto receberão uma notificação por e-mail na ocasião de uma atualização.

Internet. Visite-nos na World Wide Web em www.sjgames.com para erratas, atualizações e muito mais..

GURPSnet. Esta lista de e-mail hospeda grande parte da discussão online do **GURPS**. Para participar, acesse www.sjgames.com/mailman/listinfo/gurpsnet-ll.

As regras e estatísticas neste livro são voltadas especificamente para o **GURPS Módulo Básico, Quarta Edição**. Referências de páginas que começam com MB se referem àquele livro, não a este.

INTRODUÇÃO

Há uma grande agitação no Mercado de Khedris — o grande mercado que se estende desde as peixarias perto da costa até a Praça das Caravanas. Halmaro, o Ruivo — chefe da poderosa Guilda dos Mercadores, superado em poder apenas pelo Imperador de Lantara — está organizando uma caravana! E esta não será uma caravana comum; ela estará levando carga e presentes para o casamento de Kira, filha de Halmaro, com o Príncipe Eiru de Mashanda.

A caravana será enorme, mesmo para os padrões de Khedris. Ela terá duzentos e vinte camelos, cinquenta cavalos, quarenta cabeças de gado e cinquenta bois puxando cinco carroções. Os carroções são uma raridade em caravanas. Alguns dos presentes devem ser *enormes*!

Corre o rumor de que Halmaro está à procura de boiadeiros, escribas, tradutores, cozinheiros, guias, médicos, operários e outros mercenários para a caravana. Muitos destes lugares serão ocupados por gente vinda das guildas, mas sem dúvida nenhuma sobrarão ainda muito espaço para os “freelancers”. Naturalmente serão necessários vigias. Viajar numa caravana não é totalmente seguro; bandoleiros, salteadores e ladrões cobram seu tributo das caravanas, da mesma maneira que o fazem as tempestades de areia e as inundações.

Halmaro pagará entre \$600 e \$1.000 por pessoa, por 6 a 8 semanas de trabalho — um quarto no momento da partida da caravana, outro quarto quando ela atingir Ayun, na fronteira de Mashanda e o restante quando a caravana chegar a

Ein Arris, capital do país. (Quanto cada empregado receberá, dependerá do tipo de trabalho e da impressão que ele deixar no respectivo capataz. Existe a possibilidade de um bônus quando a caravana chegar a seu destino.) Halmaro trata seus empregados com justiça e até os encoraja a comerciar por si próprios (ele está sempre à procura de gente boa para o comércio).

É claro que nem todos os que se apresentarem serão contratados, mas quem não arrisca não petisca. E você já trabalhou antes para a Guilda dos Mercadores num período em que precisou de um salário regular. Neste momento, você está procurando por uma chance de viajar e fazer alguma coisa fora do comum. Esta pode ser sua chance.

(Mestres: Vocês podem ler os parágrafos acima para os jogadores, se o desejarem, *antes* de eles começarem a criar seus personagens. O resto da aventura é para seus olhos apenas, a menos que se especifique alguma coisa em contrário.)

PdMs Importantes

A descrição e dados para os PdMs importantes nesta aventura podem ser encontrados nas seguintes páginas: *Halmaro*, pág. 9; *Tsorvano*, pág. 8; *Katsaya*, pág. 6; *Kira*, pág. 13; *Karhan, o Chefe dos Bandoleiros*, pág. 17; *Guerreiros I, II e III (PdMs de guerreiros genéricos)*, pág. 14; *Riana*, pág. 22; *Tekoff, o Agiota*, pág. 19; e *Farvaro*, pág. 7.

Criação de Personagens

Esta aventura foi projetada para três a seis personagens de 125 pontos. As seguintes habilidades serão úteis; habilidades marcadas com um * serão *muito* úteis. Depois de ouvir a introdução, os jogadores podem descobrir isso por conta própria; caso contrário, você pode oferecer algumas dicas.

Perícias de combate*	Sobrevivência (Deserto)*
Cavalgar (Cavalo)	Cavalgar (Camelo)*†
Adestramento de Animais*‡	Perícias de Ladrão
Comércio	Oratória
Diplomacia	Lábia
Detecção de Mentiras	

† Cavalgar (Cavalo) e Cavalgar (Camelo) têm uma à outra como predefinido com redutor de -3.

‡ Adestramento de Animais exige especialização: Camelos, Equinos, Touros e Gado serão necessários nesta viagem.

Idiomas

O idioma local é chamado Lantranês, e é o idioma oficial do império. Outros idiomas que poderiam ser úteis nesta jornada são o Nômico (relacionado com o Lantranês mais ou menos do mesmo modo que o Sueco está relacionado com o Norueguês), o Yat Ayunês (falado em um reino situado em uma ilha ao sul do país), o Shandassês (a língua de Mashanda, falada em Ein Arris) e o Ayunês simplificado falado pelos mercadores. Um personagem

que fala o Lantranês de Khedris terá um valor predefinido para Nômico em (Lantranês-1) e para Jargão dos Mercadores de Ayun em (Lantranês-2). Observe que esse Jargão dos Mercadores de Ayun não pode ultrapassar o nível Rudimentar; não importa quão inteligente alguém seja, ele nunca será capaz de traduzir Shakespeare (ou seu homólogo Lantranês) para o Jargão dos Mercadores de Ayun, ou mesmo fazer muito mais do negociar e farrear. Esse idioma poderia ser escrito usando o alfabeto Ayunês, mas ninguém se daria o trabalho; ele só é útil como idioma falado. Veja *O Jargão dos Mercadores de Ayun*, pág. 15.

Patronos

As seguintes Organizações podem ser úteis, como patronos para os personagens da região.

A *Guilda dos Mercadores* é uma organização poderosa em Khedris. Já por duas vezes, no passado, as greves declaradas pela Guilda provocaram a queda do imperador, e a ameaça de uma terceira quase provocou uma guerra civil. A Guilda possui escritórios em todas as cidades de Lantara, independentemente de seu tamanho, e mantém relações diplomáticas com organizações similares de outros países. Trate-a como uma organização poderosa que é forte o suficiente para dar ordens, mas que raramente aparece — uma vantagem que custa 10 pontos.

Um membro da guilda recebe um bônus de +2 em qualquer teste de reação frente a Tsorvano ou Halmaro, caso isto venha a ser necessário.

Criação de Personagens (Continuação)

A *Lâmina de Prata* é uma associação de guarda-costas, vigias e mercenários. Pense nela como uma agência de empregos temporários para assoldados. Seus membros têm permissão para usar a insígnia da “lâmina de prata” — alguns ostentam-na, outros exibem discretamente o emblema, enquanto um terceiro grupo não dá a mínima importância. É uma organização razoavelmente poderosa que aparece com alguma frequência, mas não pode dar ordens a seus membros — uma vantagem que custa 15 pontos.

Qualquer membro da *Lâmina de Prata* recebe um bônus de +1 nos testes de reação de *Tsorvano*, *Halmaro* ou qualquer outro guarda da cidade que saiba que o PdJ trabalha para *Halmaro*. Membros *desempregados* da *Lâmina de Prata* não terão direito a bônus nos testes de reação, a não ser que a pessoa em questão também seja membro da *Lâmina de Prata*!

Equipamento

Cada PdJ tem necessidade de ter suas próprias armas (a menos que ele seja um pacifista convicto) e uma “sacola” de viagem. Certamente é possível ter uma armadura. No entanto, o clima durante o trajeto será bastante quente. Normalmente, ninguém usa armadura, a não ser soldados em batalha. Aqui realmente não se usa armaduras metálicas; nem mesmo as de escamas ou cota de malha. Qualquer

membro experiente da *Guilda dos Mercadores* sabe que os bandoleiros do deserto não usam nenhum tipo de armadura — não por bravura, mas por conforto.

Qualquer um que esteja vestindo algum tipo de armadura mais pesada que as de couro curtido, estará submetido a um redutor de -2 em todos os testes de reação frente à população local.

Fidedignidade

Seria interessante se pelo menos um dos personagens fosse criado como membro da *Guilda dos Mercadores* (neste caso, ele seria leal a *Halmaro*) ou da *Lâmina de Prata* (nesse caso, ele estaria *sendo pago* para ser leal a *Halmaro*). Se ninguém quiser pertencer a uma destas organizações, alguém do grupo deveria ter a desvantagem *Honestidade*, *Senso do Dever*, ou uma boa *Reputação local*. *Halmaro* enviará o grupo em missões importantes e precisa de alguém de confiança! E ele não designaria um pataqueiro qualquer da rua para realizá-las.

Além disso, durante a aventura surgirão para os PdJs algumas oportunidades de fugir com objetos de valor. Em todas estas ocasiões o Bom Senso os alertaria para o fato de que seria melhor servir lealmente a *Halmaro*. Deixe os PdJs agirem de acordo com sua natureza — no entanto, o melhor resultado será conseguido quando a maioria dos PdJs for digna de confiança.

1. CONTRATAÇÃO

Parece que todo mundo em *Khedris* está se candidatando a um emprego na caravana de *Halmaro*, mas é claro que nem todos serão aceitos. *Halmaro* deseja contratar gente competente e programou uma série de testes práticos para os candidatos, ao invés de se fiar apenas em entrevistas verbais (os *Khedrianos* são famosos por sua lábia).

Os PdJs não têm nenhuma dificuldade em encontrar os recrutadores de *Halmaro*; eles estão usando faixas vermelho e branco na cintura e estão sempre cercados de candidatos esperançosos. Os recrutadores dão as mesmas instruções para todos

os PdJs: todos devem comparecer à *Praça das Caravanas* no dia seguinte. Haverá um dia inteiro de provas antes de a caravana se pôr a caminho. Aqueles que se sobressaírem no teste receberão os melhores postos. Haverá comida e bebida à vontade.

Os recrutadores não saberão muito mais do que isso. No entanto, se um PdJ conseguir um resultado muito bom num teste de reação com um recrutador, ele poderá vir a obter mais um pequeno fragmento de informação. Jogue um dado e veja o resultado para decidir qual a informação adicional que ele consegue:

Descrição do Cenário

Qualquer pessoa que se dirigisse a *Lantara* para participar desta aventura teria conhecimento dos seguintes fatos:

Lantara é um grande estado que ocupa a parte central de um continente e sua capital é *Khedris*, a maior cidade do continente, abrigando uma população de aproximadamente 300.000 pessoas. As principais fontes de divisas de *Lantara* são o governo, o turismo e o comércio. Os principais bens comercializados no país são os produtos agrícolas produzidos às margens do rio *Kindino* e o minério extraído no norte do país. *Lantara* é governado por um imperador, no entanto, as guildas são muito poderosas (existe alguma controvérsia em relação a quem teria mais poder, se a *Família Real* ou a *Guilda dos Mercadores*). O progresso dentro da *Guilda dos Mercadores* é ditado pela competência e perícia (e à habilidade de sobreviver à política da guilda, é claro).

A linhagem real se estende por várias gerações, no passado, mas poucos são os nomes lembrados por aqueles que não se dedicam à História. Um nome ainda lembrado é o de *Khedren*, um sábio imperador que aboliu a escravidão, baixou os impostos e aumentou o padrão de vida do povo. *Khedris* tem este nome em sua homenagem.

O Nível Tecnológico de *Lantara* é igual a 3. Os *Lantaranos* se consideram um povo informado, esclarecido e sem superstições — ou seja, não acreditam em magia. Na zona rural ainda existe gente que crê em feitiços, mau-olhado, etc... Pode ser que exista magia neste mundo, mas os personagens não a encontrarão nesta aventura.

A religião *Lantarana* é politeísta, e os deuses são entidades relativamente benignas que personificam atividades ou virtudes (comércio, lei, caridade, música, etc...). O fanatismo, principalmente o fanatismo religioso, é raro e geralmente não é tolerado.

Substituição de Personagens

Se um PdJ morrer ao longo do caminho, ou for ferido tão gravemente que ele não possa continuar a viagem, o Mestre poderá permitir que o jogador crie outro personagem de 125 pontos.

Se o PdJ perdido tiver sido um espião de Katsaya, o substituto também deverá ser um agente, a não ser que o espião original tenha sido descoberto. Se o primeiro agente tiver sido desmascarado, o substituto deverá ser leal, já que os outros jogadores suspeitarão dele de qualquer maneira.

1 — A esposa número 1 de Halmaro também estará lá. Halmaro é um homem forte mas ela não fica atrás. E ela joga pra valer. Não se oponha a ela ou você terá um inimigo para a vida toda.

2 — Halmaro acredita no valor de saber receber. Os recrutadores estarão à procura de gente que quer trabalhar e que se mostrem leais a Halmaro. A comida e a bebida serão grátis para os candidatos, mas todos aqueles que se excederem verão suas chances de contratação diminuídas.

3 — Halmaro está à procura de bons combatentes e bate-dores. O grupo que ele pretendia usar está atrasado em uma missão em Ajir.

4 — Quase todo mundo que é bom o suficiente deverá conseguir um lugar nesta caravana. Ela é tão grande que os indígenas e as pessoas em trânsito, que normalmente acampam na Praça das Caravanas, estão sendo desalojados. Uma coisa que ninguém se lembra de ter visto acontecer antes!

5 — Todo mundo se refere a Halmaro como o “Ruivo” — mas não na cara dele. Se você fizer parte da Guilda dos Mercadores, você o tratará por “Mestre”. Caso contrário, você o chamará “Senhor”.*

6 — Halmaro é famoso por sua probidade. Se você fizer seu trabalho e não se meter em encrenca, ele cuidará de você. Se você se opuser a ele, será a última vez.*

* Os membros da Guilda dos Mercadores já terão conhecimento dos itens 5 e 6. Se um membro da Guilda tirar um destes dois números em sua jogada, jogue novamente.

Os PdJs ouvirão o barulho antes de chegar à Praça das Caravanas; na verdade eles já o ouvirão no meio do caminho. A Praça das Caravanas é normalmente um lugar calmo, onde de vez em quando há uma caravana em formação. Agora ela está formigando de gente e animais.

Cada personagem deverá se decidir a que tipo de emprego ele, ou ela, deseja se candidatar. Há muitos ajudantes com faixas vermelho e branco, que serão capazes de encaminhar os candidatos aos lugares apropriados. Eles serão divididos em grupos: artistas de um lado (alguns deles atuarão na festa do casamento), boiadeiros do outro, vigias num terceiro canto e assim por diante. (Os jogadores podem se candidatar a mais de um cargo. Na verdade, Halmaro preferiria que sim, pois quanto menos pessoas ele levar consigo, menores serão suas despesas.)

Os Testes

1. Guardas que afirmarem ter habilidade com armas de mão deverão ser submetidos a um combate simulado sem armadura. Eles usarão armas de madeira. O primeiro personagem que conseguir três “toques” no adversário será o vencedor da disputa. Ele não deve usar toda sua força. (Se um personagem se decidir a usar toda sua força e atingir o oponente, diga-lhe que ele feriu o oponente e perdeu o combate.)

Não será necessário criar PdMs completos para atuar como oponentes. Dê aos PdMs níveis de habilidade com armas iguais aos dos PdJs submetidos a um redutor de -1, ou use um dos PdMs guerreiros na pág. 14.

Arqueiros e besteiros têm cinco chances em cada rodada para atingir um alvo do tamanho de um homem colocado a 100 m de distância. Acertar o alvo em 3 das 5 oportunidades é considerado um sucesso. Nas primeiras duas rodadas, todo mundo terá tempo para Apontar. Nas seguintes não!

2. Artistas, cozinheiros e a maioria dos outros candidatos serão separados em pares que disputarão entre si quem é o melhor em sua perícia específica. Estas disputas têm um objetivo prático (entreter e alimentar os outros candidatos), além de avaliar os candidatos.

Salientamos, novamente, que não há necessidade de se criar PdMs completos. Dê às perícias dos oponentes um NH igual ou um ponto menor que o NH na perícia correspondente do personagem, e algumas Peculiaridades para tornar o embate mais interessante.

3. Treinadores de animais deverão mostrar que são capazes de controlar e cuidar dos animais. Para isto, devem ser bem-sucedidos em uma série de testes de Adestramento de Animais com várias espécies diferentes. Entre os animais adequados para o teste temos o cavalo, o camelo, mulas, bois e vacas. Lembre-se que Adestramento de Animais é uma perícia com especializações, e em caso de tentativa de usá-la com o tipo errado de animal, esse teste sofrerá uma penalidade — algo entre -2 e -6, dependendo da diferença entre os animais.

Se o personagem estiver tentando lidar com um camelo e não tiver essa especialização, o personagem fará um teste de Adestramento de Animais com um redutor de -4 (os camelos são conhecidos por sua obstinação). Uma falha significa que o camelo ignora o personagem. Uma falha crítica significa que o camelo dá um coice ou cospe no personagem, deixando-o embaraçado. Os juízes esperam que fatos como este aconteçam e isto os divertirá, a menos que se repita por um número excessivo de vezes. Eles devem demonstrar, também, sua habilidade em Cavalgar cavalos e camelos.

Cada personagem deverá competir no mínimo duas vezes e no máximo cinco, dependendo de quanto os jogadores estiverem se divertindo. Use seu próprio critério neste caso. Halmaro e Katsaya estarão assistindo a alguns dos testes. O salário inicial de cada PdJ será \$600 mais \$100 por disputa vencida, até um máximo de \$1.000. Se algum dos personagens tiver dois cargos, ele ou ela receberá um bônus igual a \$200.

O Mestre pode transformar *Os Testes* em uma verdadeira aventura, ou simplesmente passar por eles com algumas jogadas de dados. Eles estão descritos no quadro da pág. 5.

Após o término dos testes os PdJs serão aceitos na caravana. Eles ficarão sabendo qual será o salário (que dependerá da performance de cada um nos testes) e receberão ordens para se apresentarem no dia seguinte pela manhã.

2. A CENA OBRIGATÓRIA NA TAVERNA

Tradicionalmente, os integrantes de uma caravana se reúnem na noite anterior à viagem para uma grande festa e tomar a “saideira”. Halmaro está pagando a conta! Os personagens podem comer e beber à vontade, refletir sobre a aventura que se aproxima e se conhecer uns aos outros. Esta taverna fica com as armas na entrada; esta não é a primeira festa pré-caravana que acontece lá...

Use o mapa de área interna ao lado para a taverna.

Haverá mesas, um balcão, um jogo de dardos em um canto, criadas servindo as mesas e outras diversões. Haverá mesas de jogos nos fundos. Entre os jogos encontraremos os equivalentes locais à roleta, pôquer e craps (dados). Você pode improvisar os jogos ou simplesmente fazer com que o jogador faça uma Disputa com a Casa (Cujo NH em Jogos de Azar é igual a 18)

A seguir, você encontrará algumas sugestões de possíveis encontros na taverna. Sinta-se à vontade para incluir os seus próprios.

- No momento em que um PdJ se levanta para ir ao balcão, um homem dá um esbarrão nele. “Ei!” ele grita, “Olhe por onde anda!” Não importa quão educado seja o PdJ, o homem quer começar uma briga. Se o PdJ se afastar, o homem continuará gritando com ele por alguns momentos e depois sairá à procura de algum outro para provocar.
- Um bêbado caminha com cautela em direção à mesa do PdJ, senta-se e começa, logo a seguir, um monólogo infundável sobre os velhos tempos. Aparentemente o bêbado confundiu o PdJ com um amigo seu chamado Vildo. Se o personagem tentar se livrar dele ou negar que é Vildo, o bêbado se sentirá insultado e fará um escândalo.
- Uma pessoa bem-apessoada do sexo oposto se aproxima do PdJ e começa uma paquera. Logo depois ela sai e o PdJ percebe que sua bolsa de moedas desapareceu. (Você pode permitir que o personagem faça um teste de IQ, Punga, ou Manha para verificar se ele percebe que alguém está roubando sua bolsa — um redutor igual a -3 deve ser usado se a vítima tiver a desvantagem Luxúria).

Eles serão também convidados para uma festa, já em andamento, em uma taverna chamada “As Barbas do Usurpador”, em um dos lados da Praça das Caravanas. Ela será gratuita para todos os que estiverem trabalhando para Halmaro nesta empreitada.

- O PdJ encontra-se com um almofadinha que acredita que esteve em todos os lugares e fez de tudo que há para fazer e acha que todo mundo deve saber disso. Vai ser difícil se livrar desse chato.
- Uma das criadas inclina-se sobre a mesa para deixar uma caneca. Antes que o PdJ ou a criada possam dizer alguma coisa, um sujeito corpulento agarra o personagem e pergunta: “O que foi que você disse?”. O PdJ tem cinco segundos para ser bem-sucedido em um teste de reação com um redutor igual a -6 para convencer o cidadão de que ele não tinha intenção de insultar sua garota.
- Um sujeitinho de olhar matreiro tenta vender ao PdJ um anel dourado de invisibilidade por \$20. Em seguida ele oferece um mapa do tesouro. E um conjunto de amuletos. Uma garrafa de poção do amor. Ele seguirá o personagem por toda a taverna durante um certo tempo, alardeando suas ofertas incríveis sobre mercadorias de valor altamente questionável até que sua vítima: (a) compre alguma coisa, (b) saia da taverna, (c) aponte alguém na taverna com cara de que compraria algo ou (d) acerte-o com um direto no queixo.



Katsaya

189 pontos

Pouco mais de 40 anos; olhos negros brilhantes, cabelos pretos encaracolados, 1,55 m, 60 kg.

Atributos: ST 10 [0], DX 13 [60], IQ 13 [60], HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d, BC 10, PV 10, Vont 13, Per 13, PF 12, Velocidade Básica 6,25, Deslocamento Básico 6, Esquiva 9, Aparar 10.

Vantagens: Muito Rico [30]; Status (+4 em testes de reação, Catho ou Lantara) [20].

Desvantagens: Briguento (12) [-10]; Inveja [-10]; Irritabilidade (12) [-10]; Teimosia [-5].

Peculiaridades: Preocupada com envelhecer e perder a beleza; Odeia Lantara; Leal a Catho quando é de seu interesse; Ressente-se por estar casada com um homem que não pertence à nobreza por herança; Oscila imprevisivelmente entre a avareza e a generosidade. [-5].

Perícias: Dança (M) DX-1 [1]-12; Faca (F) DX+1 [2]-14; Furtividade (M) DX-2 [1]-11; Liderança (M) IQ+2 [8]-15; Política (M) IQ+3 [12]-16; Sacar Rápido (Faca) (F) DX+1 [2]-14; Trato Social (Catho) (F) IQ+2 [4]-15; Trato Social (Lantara) (F) IQ [1]-13.

Idiomas: Cathanês (Materna) [0]; Lantranês (Com Sotaque) [4]; Shandassês (Com Sotaque) [4].

Total dos modificadores em testes de reação: +0 (+4 em Catho e Lantara).

Armas: Faca: 1d-3 corte, 1d-3 perf.

Farvaro

96 pontos

Pouco mais de 40 anos; cabelos finos e castanhos, olhos castanhos, pele de tom lívido; 1,70 m, 80 kg.

Atributos: ST 10 [0], DX 11 [20], IQ 13 [60], HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d, BC 10, PV 10, Vont 13, Per 13, PF 10, Velocidade Básica 5,25, Deslocamento Básico 5, Esquiva 8, Aparar 8.

Usa roupas leves de couro (RD 1).

Vantagens: Nenhuma

Desvantagens: Briguento (apenas mental, mas isso já é ruim o bastante) [-10]; Covardia [-10]; Preguiça [-10].

Peculiaridades: Averso a esforços; Costuma cantarolar e desafina; Ignora os que estão “abaixo dele”; Gosta de jogo e apostas estranhas, principalmente com trouxas; Acha que é um bom navegador (mas não é).

Perícias: Administração (M) IQ [2]-13; Cavalgar (Camelo) (M) DX [2]-11; Cavalgar (Cavalo) (M) DX [2]-11; Comércio (M) IQ+3 [16]-16; Diplomacia (D) IQ+1 [8]-14; Faca (F) DX [1]-11; Jogos de Azar (M) IQ+1 [4]-14; Prestidigitação (D) DX+1 [8]-12.

Idiomas: Jargão dos Mercadores de Ayun (Rudimentar) [0]; Lantranês (Materno) [0]; Nômico (Com Sotaque) [4]; Shandassês (Com Sotaque) [4].

Armas: Facão: 1d-2 corte, 1d-2 perf.

Jogando com Farvaro

Depois de uns dois dias de viagem, os PdJs perceberão que Farvaro é um apaixonado por jogo. Ele fará apostas em absolutamente qualquer coisa, discutirá sobre as chances e sobre os riscos...o que aparecer!

Farvaro desafiará os PdJs para apostarem em toda e qualquer coisa. Durante a marcha, ele irá propor apostas do tipo “qual a direção em que um lagarto fugirá”, e coisas no gênero. De vez em quando ele conseguirá um jogo de dados.

Mas o que realmente dá prazer a Farvaro, mais do que ganhar dinheiro, é propor desafios e apostas embaraçosas. Ele acha que está sendo jovial com seus subalternos. Uma mulher que perca para ele sua camisa ou um camarada que tenha que comer um lagarto cru, poderão não pensar assim. Por algum motivo, Farvaro dificilmente perde apostas deste tipo.

Porque ele trapaceia. Não sempre, só o suficiente para lhe dar uma pequena vantagem sobre os outros. Farvaro ganhará automaticamente sempre que trapacear. (O Mestre deveria encobrir suas jogadas para ocultar este fato). Cada PdJ tem uma chance para detectar a trapaça. Faça uma Disputa Rápida entre o teste de Visão do PdJ (com um redutor igual a -2 por ser à luz de uma fogueira) e a Prestidigitação de Farvaro que é igual a 12.

Farvaro certamente se divertirá com os PdJs se eles o permitirem. Se alguém o incomodar de verdade, ele proporrá uma penalidade ainda pior: o perdedor terá que caminhar na direção da lua até ela se esconder e depois tentar achar o caminho de volta até a caravana. Isto acarretará no extravio do perdedor (veja *Perdidos no Deserto*, pág. 10). Se por um acaso Farvaro perder, ele caminhará até sair de vista e se esconderá, e voltará de mau humor nas primeiras horas da madrugada.

Se alguém tentar agredir Farvaro, ele o ameaçará com Tsorvano, Halmaro e todo a Guilda dos Mercadores. Os condutores de camelos odeiam Farvaro, mas não permitirão que o PdJs o ataquem.

Como você pode perceber, vários destes encontros podem levar a uma briga. Se o PdJ se decidir a brigar, seu oponente terá a perícia Briga igual a (1d+10) — isto é, jogue um dado e some 10 ao resultado para obter o valor de sua habilidade. Jogue 3 dados três vezes para conseguir os atributos ST, DX e HT do oponente; assuma que ele não tem armadura.

Se os jogadores não fugirem depois da briga, eles acabarão inconscientes ou estarão lá quando a Guarda da Cidade aparecer. Neste caso eles passarão a noite na cadeia e serão liberados pela manhã, bem a tempo se apresentarem para o trabalho. Assuma que — não importa por que meios —, qualquer um que apanhe muito durante a briga tenha se recuperado até PV-3 pela manhã.

INTRIGA

Mestres: Ignorem esta seção, se vocês desejam uma aventura simples sem possibilidade de traições internas.

Durante a festa, um dos personagens é abordado reservadamente por um camarada baixo, de cabelos escuros e encaracolados — que aparentemente poderia ser de Catho. Este homem é um agente de Katsaya, a principal esposa de Halmaro. Ela é, por si só, uma força política. O seu casamento com Halmaro foi ditado somente pela conveniência e, com frequência, ela conspira contra ele.

O personagem abordado será aquele que, na opinião do Mestre, teria mais possibilidade de trair seu novo patrão. Por este motivo, indivíduos gananciosos, ladrões conhecidos, etc., devem ser abordados em primeiro lugar. Aqueles com reputação inatacável, membros da Guilda dos Mercadores, etc., serão abordados posteriormente.

O agente continuará tentando até que ele falhe com todos ou consiga recrutar um dos PdJs (se houver 5 ou 6 PdJs, ele poderá recrutar 2). Depois da festa, cada PdJ leal fará um teste de IQ (com um bônus de +2, se ele mesmo foi abordado) para dar-se conta de que o agente conversou com vários PdJs. O que cada um fará com esta informação é problema dele.

A proposta do agente é simples. O PdJ receberá um adiantamento de \$500 agora e outros \$1.000 quando a caravana chegar a Ein Arris. Seu trabalho será ficar de olho em Tsorvano e relatar a Katsaya qualquer coisa “interessante” que ele venha a perceber. Ele pode ser convocado para outras tarefas. Se alguma delas for árdua, haverá um pagamento extra.

Se um PdJ o repele, o agente sorri e se retira, voltando mais tarde para tentar com algum outro. Se o PdJ concordar, ele recebe uma senha que lhe permitirá reconhecer outros espiões de Katsaya. (Qualquer um comentando o jardim de sua casa é um agente.)



O PdJ recebe seus \$500 e é tudo por enquanto. Qualquer PdJ que tente criar caso com o agente, sofrerá um leve ferimento a faca no braço (2 pontos de dano, sem proteção da armadura) e o espião desaparecerá na noite. Um agente diferente tentará fazer contato com os demais PdJs.

Pode ocorrer a um PdJ a possibilidade de ficar com o dinheiro e relatar o acontecido a Halmaro ou Tsorvano. (Ao contar a qualquer outra pessoa que não os dois ou outro PdJ, o agente duplo ficará sujeito a três tentativas de assassinato espaçadas durante a aventura). Se o PdJ se oferecer para atuar como agente duplo, faça um teste de reação para Halmaro. Uma reação de boa para melhor significa aprovação. Uma reação

neutra significa demissão do cargo na caravana. Uma reação pior significa que o PdJ não conseguirá sair vivo da entrevista. Nos últimos casos, o jogador pode criar um outro personagem e o agente de Katsaya continuará procurando alguém para corromper entre os PdJs. (Mestres: Se por alguma razão vocês não desejarem uma reação tão severa, modifiquem a reação de Halmaro ou escondam o resultado do teste.)

Se algum dos PdJs se tornar um agente de Katsaya, haverá várias oportunidades para intriga e traição durante a aventura. Um agente de Katsaya pode se declarar culpado de traição a Halmaro a qualquer momento a partir desta noite. As reações serão as descritas acima, mas com um redutor igual a -1.

3. ENTREVISTA COM HALMARO

Quando os personagens comparecerem à Praça das Caravanas na manhã seguinte, eles serão instruídos a se apresentarem a Halmaro em pessoa. Eles seguirão seu guia até uma área onde mais ou menos 15 camelos estão sendo aprontados. Lá eles encontrarão um homem alto, de ombros largos, com longos cabelos e barba ruivos. Ele veste roupa esporte mas obviamente cara. Este é o Mestre da Guilda Halmaro!

“Aqui estão as pessoas que o senhor desejava ver!” diz o guia. “Obrigado.”, responde Halmaro. “Você pode ir agora”. Ele os examina cuidadosamente e depois sorri com aprovação. “Sim, eu tenho certeza de que vocês darão conta do recado.”

“Vocês farão parte de minha comitiva pessoal. Há uma série de coisas importantes a serem feitas durante esta jornada e eu preciso de gente boa em quem eu possa confiar para fazê-las por mim.” Halmaro volta-se e chama o homem que supervisiona os trabalhadores. “Tsorvano! Venha até aqui por favor.”

Halmaro vira-se e sai. Tsorvano examina os PdJs, anota seus nomes e aponta para o grupo de camelos que ele estava aprontando. “De início, vocês viajarão com nosso grupo avançado. Ninguém entra em uma cidade com uma caravana sem a preparação adequada. Por exemplo, a caravana ficará 2 ou 3 dias em Tatsori. Vocês viajarão antes para preparar a passagem da caravana. “Ele aponta um homem de aparência frágil afastado em um canto. “Vocês deverão ajudar Farvaro. Ele estará encarregado de fazer as negociações e preparativos na cidade.”

Depois disso, Tsorvano deixa os PdJs ajudando a preparar os camelos para a partida. Cada PdJ deve ser bem-sucedido em um teste de Adestramento de Animais (Camelo) com um redutor igual a -4 enquanto estiverem cuidando dos camelos. Qualquer um que venha a falhar, se transformará no alvo de uma cuspidinha de um camelo e da chacota de Tsorvano. Uma falha crítica significará um coice ou uma mordida que provocará 2 pontos de dano. Veja a seção 3 no quadro *Os Testes*, pág. 5.

A rota seguida habitualmente pelos mercadores sai de Khedris e se dirige para o oeste ao longo da margem do deserto até alcançar o rio Palamar onde ela muda de direção e segue o rio até Tatsori. Há alguns anos atrás um outro rio secou, deixando um uádi que é usado como rota alternativa durante a estação da seca.

A caravana principal viajará pela Rota do Rio. Ela é muito mais longa, mas os carros de bois não conseguiriam atravessar o deserto, pois a caravana não seria capaz de levar consigo uma quantidade de água suficiente para a viagem.

O grupo avançado viajará pela Trilha do Deserto, apesar de ela ter seus perigos. O grupo precisará de algum tempo extra para preparar a chegada da caravana em Tatsori.

Haverá 30 pessoas neste grupo. Além dos PdJs haverá 20 condutores de camelos, vários trabalhadores braçais e Farvaro. Os PdJs serão os únicos guardas do grupo. Cada personagem montará um camelo (fornecido por Halmaro). Comida, água, tendas e outros suprimentos serão carregados pelos camelos.

Eles serão também fornecidos por Halmaro e os personagens não precisam se preocupar com estes detalhes.

Eles sairão de Khedris logo ao nascer do dia, bem antes da caravana principal.

Tsorvano

273 pontos

Tsorvano é um ex-bandoleiro, que enfrentou Halmaro à espada, quando este era um jovem e agressivo líder de caravana. Nenhum dos dois jamais dirá quem foi o vencedor daquela luta, mas logo depois Tsorvano se tornou o braço direito do mercador.

Tsorvano carrega sua espada larga consigo o tempo todo, mas se ele espera “encrenca” séria, então levará também sua espada grande às costas.

Pouco mais de 40 anos; moreno de pele, careca, nariz aquilino e olhos verdes; 1,95m de altura, 110 kg.

Atributos: ST 13 [30], DX 14 [80], IQ 13 [60], HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d/2d-1, BC 17, PV 13, Vont 13, Per 13, PF 12, Velocidade Básica 6,50, Deslocamento Básico 6, Esquiva 9, Aparar 11. Não tem armadura, nem Carga.

Vantagens: Resistência a Dano RD 1 (Pele Resistente, -40%) [3]; Riqueza (Rico) [20].

Desvantagens: Avareza (12) [-10]; Senso do Dever (Halmaro e Guilda) [-10]; Teimosia [-5].

Peculiaridades: É louco pelas filhas de Halmaro; Não gosta de roupas — usará sempre o mínimo necessário para seu conforto e manter o decoro; Gosta de embarçar seus subordinados; Gosta de espaços abertos; Muito frio com estranhos. [-5].

Perícias: Comércio (M) IQ+3 [12]-16; Espada de Duas Mãos (M) DX+3 [12]-17; Espadas de Lâmina Larga (M) DX+2 [8]-16; Faca (F) DX+3 [8]-17; Instrumentos Musicais (Kalba) (D) IQ+1 [8]-14; Lábia (M) IQ+2 [8]-15; Sacar Rápido (Espada de Duas Mãos) (F) DX [1]-14; Sacar Rápido (Faca) (F) DX [1]-14; Sobrevivência (Deserto) (M) Per+3 [12]-16; Sobrevivência (Montanha) (M) Per+2 [8]-15.

Idiomas: Lantranês (Materno) [0]; Shandassês (Materno) [6]; Nômico (Materno) [6]; Jargão dos Mercadores de Ayun (Rudimentar) [0].

Armas: Espada Larga: 2d corte, 1d+1 cont; Espada Grande: 2d+2 corte, 1d+2 cont; Facão: 2d-3 corte, 1d perf.



4. TEMPESTADE DE AREIA

O grupo avançado terá 30 camelos. A água, comida, tendas e demais suprimentos estarão divididos entre eles. Os camelos precisam de pouca água e são capazes de levar cargas pesadas. A velocidade média do grupo será de quase 40 km por dia.

Os PdJs perceberão logo que Farvaro, o líder nominal do grupo, é completamente inepto para o cargo. Sempre que alguém lhe pede algum conselho ou instruções, ele diz “Faça o que você achar melhor”. Se pressionado ele ficará irritado:

“Seu trabalho é me levar até Tatsori e não desperdiçar meu tempo com perguntas cretinas”. Farvaro prefere gastar seu precioso tempo dormindo, bebendo, cantarolando para si mesmo enquanto olha para o céu, e jogando. (Se alguém quiser jogar com Farvaro, veja *Jogando com Farvaro*, pág. 7).

O grupo viajará durante 4 dias. Nada de muito significativo acontecerá; o Mestre pode fazer uma jogada por dia para definir eventos menores. Nenhum destes eventos se repetirá.

Halmaro

383 pontos

Mais ou menos 45 anos, pele clara, cabelos ruivos longos, barba ruiva espessa, olhos castanho escuros; 1,85 m de altura, 85 kg, ombros largos.

Atributos: ST 12 [20], DX 12 [40], IQ 14 [80], HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2, BC 14, PV 12, Vont 14, Per 14, PF 12, Velocidade Básica 6, Deslocamento Básico 6, Esquiva 9, Aparar 10.

Não tem armadura, nem Carga.

Vantagens: Carisma (+1 em testes de reação) [5]; Reputação (+4, todo o tempo) [20]; Riqueza (Podre de Rico) [50]; Status (+5 em testes de reação) [25]; Talento (Habilidade Matemática) +1 [10]; Talento (Perspicácia Comercial) +2 [20]; Voz Melodiosa (+2 em testes de reação) [10].

Desvantagem: Senso do Dever (Guilda dos Mercadores) [-10].

Peculiaridades: Sempre vestido impecavelmente, mesmo quando em viagem; Coleciona pinturas e esculturas; Gosta realmente das outras pessoas; Gosta de viajar; Viciado em trabalho. [-5].

Perícias: Administração (M) IQ-1 [1]-15*; Canto (F) HT [1]-14‡; Cavalgar (Camelo) (M) DX [2]-12; Cavalgar (Cavalo)

(M) DX [2]-12; Comércio (M) IQ [2]-16*; Contabilidade (D) IQ [4]-17*†; Dança (M) DX-1 [1]-11; Detecção de Mentiras (D) Per [4]-14; Diplomacia (D) IQ-2 [1]-15‡§; Economia (D) IQ+1 [8]-17*; Espadas de Lâmina Larga (M) DX+1 [4]-13; Faca (F) DX+2 [4]-14; Jurisprudência (Negócios em Lantara) (D) IQ [4]-14; Lábria (M) IQ-1 [1]-16‡§; Liderança (M) IQ+1 [4]-16§; Manha (M) IQ-1 [1]-16‡§; Matemática (D) IQ+2 [12]-17‡; Oratória (M) IQ-1 [1]-16‡§; Política (M) IQ+1 [4]-17‡; Sex Appeal (M) HT-1 [1]-14‡§; Trato Social (Lantara) (F) IQ+4 [12]-18.

* Inclui +2 pela Perspicácia Comercial.

† Inclui +1 pela Habilidade Matemática.

‡ Inclui +2 pela Voz Melodiosa.

§ Inclui +1 pelo Carisma.

Idiomas: Cathanês (Materno) [6]; Jargão dos Mercadores de Ayun (Rudimentar) [0]; Lantranês (Materno) [0]; Nômico (Materno) [6]; Shandassês (Materno) [6]; Yat Ayunês (Materno) [6].

Testes de reação: +12 (Carisma, Reputação, Status, Voz Melodiosa).

Testes de reação: +14 (Carisma, Reputação, Status, Voz Melodiosa) com pessoas com as quais está negociando.

Arma: Facão: 1d corte, 1d-1 perf.

1 — Cavaleiros com capas serão avistados. Eles seguem o grupo por dois dias e depois desaparecem.

2 — Os ossos de um homem e um camelo são encontrados.

3 — Vários lobos do deserto rodeiam o acampamento durante a noite. Eles se aproximam até uma distância de 30 m, mas fugirão se perseguidos. As tentativas de atingir os lobos com armas de projéteis estarão submetidas a um redutor igual a -3 devido ao seu tamanho e à luz fraca do luar. Todos os lobos fugirão logo que um deles for atingido. Estes lobos têm ST 10; DX 12; IQ 4; HT 12. Vont 11; Per 14; Velocidade 6; Esquiva 9; Deslocamento 9. Eles têm RD 1. Eles não oferecem nenhum perigo à caravana e não há nenhuma razão para atacá-los, mas os PdJs podem querer praticar tiro ao alvo.

4 — Uma família de gambás assusta os camelos que lideram o grupo ao atravessarem a trilha. Cada PdJ deverá conseguir um sucesso em um teste de Cavalgar (Camelo). Uma falha significará que o PdJ foi derrubado em cima de um cacto cheio de espinhos, sofrendo 1 ponto de dano (uma armadura oferecerá proteção). Uma falha crítica significaria que o PdJ foi borrifado e ninguém irá querer chegar perto dele durante os próximos dias. Os testes de reação feitos para estranhos estarão submetidos a um redutor igual a -4.

5 — Todos os PdJs devem fazer testes de Sobrevivência (Deserto). Aquele que obtiver sucesso pela maior diferença (se alguém o fizer) terá encontrado uma mancha de verde à margem do uádi. Esta é uma informação valiosa, aquela nascente não constava do mapa e será digna de uma recompensa da Guilda dos Mercadores no valor de \$50, ou \$100 se o descobridor for um membro.

6 — Farvaro insiste em *sua* leitura do mapa, o que resulta em um dia de atraso para o grupo. Faça uma anotação deste atraso, ele poderá ser importante mais tarde.

No quinto dia, uma névoa amarronzada aparecerá no horizonte. Cada PdJ deverá fazer um teste de Sobrevivência (Deserto) (NH predefinido como IQ-5, Naturalista-3 ou qualquer outra Sobrevivência-3) ou Noção do Clima (NH predefinido como IQ-5). Se alguém tiver a vantagem Noção do Perigo, deverá fazer um teste de IQ para ver se pressente o perigo. Qualquer PdJ que for bem-sucedido em sua jogada será capaz de perceber que uma tempestade de areia se aproxima do oeste e os alcançará em aproximadamente uma hora. Se *ninguém* conseguir um sucesso em sua jogada, um dos condutores de camelo dará o alarme 15 minutos antes da tempestade atingir o grupo. Aí será tarde demais para montar um acampamento de forma adequada.

Logo que a tempestade for avistada o grupo se lançará numa atividade frenética, tentando amarrar os camelos e armar as tendas antes que ela os atinja. Farvaro não será de nenhuma valia; ele se lamentará, tremerá e atrapalhará os outros. Cada jogador deverá fazer um outro teste de Adestramento de Animais (Camelo) (novamente com um redutor igual a -4). Desta vez uma falha significará uma mordida (1d pontos de dano) e uma falha crítica indicará que o camelo fugiu e se perdeu. Veja o item 5 na tabela abaixo.

Aí a tempestade os alcança. Cada PdJ deverá fazer um teste de Sobrevivência (Deserto), com um redutor igual a -2 se ela tiver sido descoberta pelo condutor de camelo. Jogue um dado e consulte a tabela abaixo para cada PdJ que falhar em sua jogada. Jogue duas vezes para cada um dos que obtiverem uma falha crítica. Note que, se já houver alguém perdido no deserto quando a tempestade chegar, seu teste de Sobrevivência estará automaticamente submetido a um redutor igual a -2 por ele não ter uma tenda.

1 — O PdJ recebe 1d de dano devido às rajadas de areia.

2 — Na pressa, o PdJ derrubou alguma coisa ou deixou um alforje aberto na hora errada. Um objeto pessoal terá sido perdido, provavelmente uma arma, uma peça da armadura, etc. O Mestre escolhe aleatoriamente o que foi perdido, na planilha do personagem.

Perdidos no Deserto

Existem várias maneiras pelas quais os PdJs poderiam vir a se separar do grupo e se perder no deserto. Se a causa do extravio não tiver sido uma tempestade de areia, eles poderão achar o caminho de volta por meio de um teste de Rastreamento (com um bônus igual a +3, pois eles estarão rastreando seres humanos), ou alguma outra pessoa da caravana poderia achar a pessoa perdida.

Se a causa tiver sido uma tempestade de areia, obviamente não haverá rastros. A esta altura, seria necessário um sucesso num teste de Navegação para encontrar a caravana orientando-se pelas estrelas. Permite-se apenas uma tentativa por dia. Continue tentando até que o personagem encontre a caravana, seja encontrado por ela ou morra.

Se os outros PdJs insistirem, Farvaro atrasará a partida da caravana para procurar as pessoas perdidas. Dê a cada PdJ com a perícia Rastreamento (sem testes com nível predefinido) uma única chance de achar a pessoa perdida, sem modificadores.

Qualquer um que tenha Senso de Direção pode tentar achar o caminho de volta para a caravana do modo descrito acima, com um bônus igual a +3, ou simplesmente caminhar até uma pequena vila que ele viu no mapa. De lá ele será capaz de alcançar Tatsori a tempo de se juntar à caravana. (Neste caso, os outros jogadores não terão a menor ideia do que teria acontecido à pessoa perdida até que ela apareça em Tatsori. Diga para o *jogador* "perdido" encomendar uma pizza pelo telefone enquanto o jogo continua.)

Um PdJ sozinho no deserto deve fazer um teste de Sobrevivência (Deserto) a cada dia. Um fracasso em uma destas jogadas significa a perda de 3 PF e 3 de PV (não há água). Se ele sobreviver, cada dia equivalerá a 12 horas de estudo de Sobrevivência (Deserto).

Se alguém ficar perdido por mais de 4 dias e sobreviver, faça com que ele seja recolhido por um pequeno grupo de cavaleiros e deixado em Tatsori bem a tempo de se juntar à caravana no momento de sua partida.

3 — O PdJ não fincou de maneira adequada a estaca de sua tenda e ela cai causando-lhe um dano igual a 1d-3.

4 — Entra areia nos olhos do PdJ e ele não conseguirá enxergar durante 2 dias.

5 — O PdJ se esqueceu de amarrar seu camelo. Ele perderá o camelo e água suficiente para 5 dias, que o animal estava carregando (mas nenhum objeto pessoal será perdido).

Ele terá que montar junto com alguém durante todo o resto da viagem para Tatsori e o grupo deverá racionar água (e eles o culparão por isto). O pagamento do PdJ será diminuído em \$200 e o chato do Farvaro fará questão de mostrar que este valor é apenas uma fração do valor do camelo.

6 — O PdJ acaba se perdendo na tempestade.

Ele errará pelo deserto até achar ou ser achado novamente pelo grupo. Veja o quadro *Perdidos no Deserto*, acima.

A tempestade amainará aí pelo amanhecer. Os personagens encontrarão areia em seus sapatos, túnicas, alforjes e no interior de suas pálpebras. E em todo o resto, se você quiser ser um Mestre minuciosamente irritante. E quem não é? Você poderia fazer com que eles encontrassem areia em vários lugares ao longo de toda a jornada até Tatsori.



5. TATSORI

O uádi desemboca no rio. Os personagens seguirão o rio em direção ao sul até chegarem a Tatsori. Leia o quadro nesta página, se eles tiverem perdido mais de 4 dias na viagem. Se isto não tiver acontecido, as coisas estarão sob controle. Farvaro se colocará em posição de sentido, afastará a garrafa e sairá para negociar os suprimentos para a caravana. Os jogadores terão algum tempo livre, exceto pelo período em que estarão guardando os animais e equipamento em turnos (um de cada vez).

Farvaro diz aos personagens para sumirem e não incomodarem enquanto ele cuida dos negócios. Eles têm 4 dias para “matar”, a menos que este tempo tenha sido perdido durante a viagem. Eles podem fazer compras (podem comprar qualquer coisa existente na lista de equipamentos), festejar (existem 2 estalagens na cidade), ou qualquer outra coisa que eles queiram. Existem também curandeiros que podem cuidar dos ferimentos sofridos durante a tempestade de areia.

Em cada um dos dias, um dos elementos do grupo viverá uma pequena aventura. O Mestre pode escolher o felizardo da maneira que quiser, desde que não haja repetição.

1º Dia. O personagem é abordado a caminho do bazar por um jovem carregando uma tigela de mendigo que lhe pede uma esmola e depois diz: “O nobre senhor deseja um bom negócio, uma bela espada de Bonoro?” Isto é uma armadilha que será revelada imediatamente por um sucesso em um teste de Manha ou Noção de Perigo. Na loja à qual o jovem o levou, um sucesso em um teste de habilidade em Comércio, Armeiro/NT3, ou IQ-5 indicará que a espada que está sendo mostrada é uma imitação barata. Enquanto o velho e prolixo lojista palestra interminavelmente, um sucesso em um teste de Paladar ou Venefício servirá para alertar que o chá está drogado. (Simule uma jogada de teste de reação para o lojista se o PdJ tentar pechinchar. Depois faça o velho sorrir e servir mais chá). Se o PdJ beber o chá sem suspeitar, ele acordará em um beco, nu e com dor de cabeça. Ele não terá nenhuma chance de agarrar o garoto, se tentar, porque ele é muito rápido, mas o velho é lento e poderia facilmente ser agarrado, em qualquer momento *antes* da droga fazer efeito. Infelizmente não há nenhuma recompensa pelo velho, e o guarda confiscará as espadas falsificadas.

2º Dia. Farvaro precisa de alguém para ajudá-lo nas negociações e leva um dos PdJs com ele. O tipo exato de auxílio que ele precisa dependerá das habilidades que o PdJ tiver (que poderia ser intimidação, boa aparência ou mesmo um pouco de gatunagem). O Mestre poderá pedir um ou dois testes de habilidade para dizer o que aconteceu, ou improvisar e representar todo um encontro.

3º Dia. Um ladrão (use um dos ladrões existentes entre os personagens prontos) tenta roubar o acampamento durante o turno de guarda do personagem. Faça uma Disputa entre a Furtividade do ladrão e a Audição do guarda. Se o guarda vencer, ele poderá enfrentar o ladrão (que provavelmente tentará fugir). Caso contrário, o ladrão terá conseguido se esgueirar pelo guarda e poderá fazer uma tentativa de golpeá-lo na cabeça com um porrete. O guarda não será capaz de conseguir ajuda em tempo para lidar com o ladrão. Ele terá que fazê-lo sozinho. Existe uma recompensa de \$20 pela captura do ladrão. Se o guarda perder ou for pego de surpresa e nocauteado, o ladrão levará suas armas e objetos de valor.

4º Dia. Um dos habitantes da cidade desafia o PdJ para uma corrida de camelo. A corrida em si é uma Disputa de Habilidades, Cavalgar (Camelo) vs. Cavalgar (Camelo) — assuma que a velocidade dos camelos é igual, de modo que a única coisa que conta é a perícia dos cavaleiros. Se você quiser prolongar a corrida, faça uma série de disputas, dando como vencedor, aquele que vencer o maior número de vezes em 9. Existe a possibilidade de incluir intriga neste caso, se os jogadores pensarem nisso; apostadores poderiam ganhar algum dinheiro, um veterinário poderia drogar o animal do adversário, bate-dores de carteira poderiam estar trabalhando no meio da multidão...

Ainda em Tatsori, os personagens serão abordados no horário da janta por uma mulher de meia-idade que deseja conversar sobre seu jardim. Se nenhum dos personagens estiver trabalhando para Katsaya, eles não reconhecerão o sinal. Se algum deles estiver, ele arranjará uma desculpa para falar com a mulher em particular. Ela lhe entregará um pergaminho selado para ser entregue a Katsaya.

A mensagem não fará sentido se for lida. Se a mensagem for aberta antes de ser entregue, o personagem que a entregar será esfaqueado pelas costas, a menos que consiga um sucesso em um teste de Falsificação para restaurar o selo. Mas Katsaya não reagirá, se a mensagem não for entregue — ela não estava sendo esperada.

No quinto dia a caravana chegará à cidade. Esta é uma das coisas mais excitantes que acontece em Tatsori nos últimos anos e todo mundo estará lá para recebê-la. A cidade estará em estado de festa e o povo do campo está sempre interessado em notícias da cidade grande. Faça um teste de reação para cada um dos PdJs. No caso de um resultado excepcionalmente bom em uma destas jogadas ou num teste de Oratória, os habitantes do lugar ficarão tão impressionados com as histórias do personagem que lhe servirão comida e bebida de graça enquanto ele estiver na cidade. Eles o seguirão a todos os lugares, pedindo-lhe para contar mais histórias. Membros do sexo oposto o acharão muito atraente. Uma reação neutra significará que o personagem será ignorado em favor de algum outro membro mais interessante do grupo.

Um resultado muito ruim será uma oportunidade para uma briga (talvez com os punhos, mas é possível que ela envolva armas) com um bêbado. Se isto ocorrer, um sucesso em testes de Furtividade ou Manha será necessário para evitar a perseguição da guarda da cidade. Faça um teste de reação se alguém for apanhado. Um resultado ruim significa que o guarda nocauteará o personagem (não há tempo para cadeia neste momento) e o entregará à caravana com um aviso. Uma boa reação significará um tapa no ombro, ou mesmo um agradecimento por disciplinar o bêbado.

A caravana principal permanecerá 2 dias em Tatsori. Quando ela partir, o grupo de PdJs viajará com ela. Eles estarão novamente sob o comando de Tsvorano.

Atrasados em Tatsori

Se a tempestade de areia ou as brincadeiras de Farvaro atrasarem o grupo por mais de 4 dias, eles encontrarão a parte principal da caravana lá, quando chegarem. Tsvorano estará furioso. Halmaro será visto tendo uma conversa discreta com Tsvorano que o deixará ainda mais furioso.

Tsvorano exigirá explicações de Farvaro e dos PdJs. Farvaro colocará toda a culpa nos PdJs, ou em algum personagem que tenha despertado sua ira. Ele mentirá à vontade.

Os PdJs agora poderão contar sua versão da história. Neste ponto o Mestre dirá: — “Agora veremos como Tsvorano reagirá”. Jogue os dados duas vezes. Se algum dos resultados for muito alto ou muito baixo, deixe os jogadores verem-no. E então, independentemente dos resultados das jogadas, ele agarrará Farvaro pela nuca, arrancará as insígnias do Sindicato de sua túnica e o jogará porta a fora.

Então, seu olhar irado se voltará para os PdJs e ele dirá antes de sair: “Vocês não têm nada para fazer?”

Farvaro não será visto novamente. A caravana reporá suas provisões e partirá quase sem atraso.

6. UM CASAMENTO

Depois de sair de Tatsori, a caravana acompanhará a margem direita do rio por 3 dias. Halmaro mandará chamar os PdJs e dirá que haverá um casamento em Aghnara daí a 2 dias e ele não poderá comparecer, pois a caravana é muito grande para sair de sua rota, e por isso os enviará como representantes com um camelo carregado com 2 alforjes cheios de presentes. O camelo é de uma linhagem premiada, valendo \$3.000. O pai da noiva cria camelos e negocia frequentemente com Halmaro.

Os personagens ouvirão o som de flautas e tambores em uma colina ao se aproximarem de Aghnara. A música é alegre e as pessoas estão bem vestidas e parecem estar se divertindo. Esta é obviamente, a festa de casamento. A noiva é a filha de um chefe nômade e o noivo é o filho de um próspero fazendeiro. As terras onde a festa está sendo realizada serão a parte da fazenda que lhe caberá. A família da noiva fala Nômico e a do noivo um Lantranês carregado de sotaque. Os personagens terão uma oportunidade de comer, beber e se divertir bastante durante a noite, especialmente aqueles que falam os dois idiomas. Todos os jogadores que participarem deverão fazer um teste de Boemia. Uma falha significará que ele perderá 1 PV devido aos efeitos da bebida, e Primeiros Socorros não ajudarão em nada.

A festa continuará no dia seguinte e a cerimônia será ao pôr do sol. O fim da cerimônia de casamento é a deixa para começar a festança. Faça um novo teste de Boemia, como acima.

Durante a noite os convidados darão ao chefe nômade vários presentes (veja o quadro *Costumes Locais em Festas de Casamento*, abaixo). Um homem bem vestido oferecerá

um arnês para camelo com incrustações em prata. O chefe entrará em uma discussão aos berros com o homem bem vestido, que traduzida vagamente do Nômico diria que o chefe está zangado com o convidado e pergunta se aquilo é tudo o que ele poderia oferecer. O homem se dirige ao chefe com uma palavra rude e se retira com um imenso sorriso nos lábios. Uma senhora de idade é a próxima e oferece uma cesta cheia de ovos. O chefe aceita com prazer, beija-a na testa e lhe dá um belo xale de lã. A esta altura os personagens poderão estar ligeiramente confusos.

Quando os personagens se apresentarem com o camelo de Halmaro, o chefe lhes dirá (através de um intérprete se for necessário) algo parecido com o seguinte: “O Ruivo” tem tomado muito sol! Eu ganho a vida criando camelos. Se ele acha que eu vou deixar este saco de pulgas cambaio chegar perto de minhas fêmeas premiadas, ele é uma tartaruga.” Os alforjes contêm presentes para o casal: uma relha de arado, uma peça de fazenda muito rica e uma moeda de ouro valendo \$20, retratando o deus do Comércio, para o primeiro filho.

O chefe olhará os presentes, perguntará se eles têm certeza de que Halmaro não poderia oferecer algo melhor e perguntará o que é que eles trouxeram.

Deixe que os personagens se apoquentem um pouco com a questão e depois cada um poderá dar aquilo que desejar. A reação do chefe terá um bônus igual a +3 (ele está de bom humor), ou +6 se alguém falar Nômico. Se o resultado for ruim, o presente será aceito com amplos sorrisos e deixado de lado. Se o resultado for alto, o PdJ será tratado exatamente como os habitantes da região, e os presentes em troca serão generosos.

Pode acontecer de alguns dos convidados acharem que os presentes oferecidos não são bons o suficiente e tentarem defender a honra dos recém-casados, desafiando os PdJs.

Estes convidados estarão bêbados e prontos para a luta. Isto é uma tradição. Será permitido o uso dos punhos apenas (nenhuma arma), nada pior do que uma briga de bar. Vai haver um bocado de contusões e alguns dentes quebrados no dia seguinte, mas ninguém terá se machucado seriamente. Todos esperam que os personagens paguem tudo o que eles quebrarem durante a luta.

A viagem de volta para a caravana principal levará um dia e será tranquila. Halmaro e Tsovrano pedirão um relatório. Se tudo correu como descrito acima, ambos ficarão satisfeitos. Veja o quadro *Roubando os Presentes*, abaixo, se, por acaso, os personagens roubaram os presentes ao invés de entregá-los.

Costumes Locais em Festas de Casamento

Em Khedris, os casamentos são oficiados por juízes. Os costumes rurais são um pouco diferentes. Os “Patriarcas” (Chefes de família) estão incumbidos de realizar os casamentos. (Os PdJs não têm conhecimento do que será descrito a seguir, *a não ser que* eles tenham sido definidos como tendo experiência anterior em uma fazenda, ou obtenham sucesso em um teste de IQ com um redutor igual a -6. Membros da Lâmina de Prata e da Guilda dos Mercadores recebem um bônus igual a +2 nesta jogada assim como qualquer personagem que o Mestre julgar viajado. O conhecimento destes costumes poderia evitar muitos embarços.)

Os convidados de um casamento devem chegar 2 ou 3 dias antes da cerimônia. Há muita música, dança, comida e bebida até a cerimônia começar, o que ocorre tradicionalmente ao pôr do sol. Depois da cerimônia, todos felicitam o casal. Os convidados trazem presentes para o casal e para o pai da noiva (para compensá-lo pela perda da filha e agradecer por uma festa tão pródiga). Um presente generoso de alguém rico será depreciado (“Isto é o máximo que você pode dar?”). Esta reação significa que o presenteado gostou do que recebeu. Um presente de uma pessoa pobre, se ele representar uma parte significativa de seus bens, será grandemente apreciado. Frequentemente, o presenteador receberá algo de valor maior em troca. Aqueles que fingem pobreza e dão um presente pequeno, quando poderiam ter dado alguma coisa mais valiosa, são elogiados com extravagância e receberão um presente sem valor em troca (uma panela furada por exemplo).

Roubando os Presentes

Se os PdJs roubarem os presentes de casamento, sua descrição da cerimônia de casamento terá pouca chance de soar verdadeira. Faça uma Disputa entre a IQ ou Lâbia do mentiroso contra o NH em Detecção de Mentira de Halmaro que é igual a 14. Os atributos do mentiroso estarão submetidos a um redutor igual a -3 se o camelo tiver sido roubado junto com os presentes, e de -6, se eles por qualquer motivo não tiverem comparecido ao casamento. Se os PdJs forem flagrados em sua gatunagem, eles serão devolvidos a ferros para o chefe nômade. Como a escravidão é ilegal, eles serão “contratados permanentemente como servos”. Esta aventura estará terminada. O próximo problema deles é escapar.

7. MISSÃO SECRETA

Tarde da noite, Tsvorano convoca os PdJs para uma reunião. Ele tem uma missão e está disposto a pagar um bônus no caso de ela ser realizada a contento se for necessário. Ele não oferecerá um bônus a menos que isto seja pedido, mas o valor poderia chegar até \$500 por pessoa, pagos depois do término da missão.

Kira, a filha de Halmaro e suposta noiva, não está em seu carroção como todos acreditam (conta Tsvorano). Os personagens serão enviados para procurá-la.

Kira estudava boas maneiras, etiqueta e cultura e língua Mashandi na escola do convento em Urlo. Kira queria sair e fazer coisas e, ficar confinada em uma escola, mesmo que isto significasse se casar com um príncipe, era uma tortura.

Um dia, ela desapareceu. Os freis e freiras do convento procuraram por ela sem sucesso. Sua cama estava arrumada (ninguém havia dormido ali) e não havia sinais de luta, por isso eles não tinham a menor ideia do que havia acontecido até que apareceu um pedido de resgate na entrada principal do convento. SOCORRO. Dizia a nota. FUI CAPTURADA POR BANDIDOS. ELES DESEJAM \$50.000 PARA ME LIBERTAR. ACENDA DUAS FOGUEIRAS NA COLINA PRÓXIMO AO CÍRCULO DE CARVALHOS AO NORTE DO RIO BANDOETHRU. APRESSEM-SE. A nota estava assinada por Kira e tudo indicava que a letra era sua.

Halmaro estava desconfiado; a nota parecia genuína, mas ele havia aprendido a ser cauteloso com tudo o que tinha a ver com Kira e dinheiro. Ele deseja que os PdJs façam uma investigação, para ver se eles são capazes de encontrar os bandidos, quando a caravana se aproximar de Bandothru (que fica entre Narhanha e Marshanda). Será que Kira foi realmente raptada ou simplesmente fugiu? Se ela foi raptada e eles puderem salvá-la sem pagar o resgate, muito melhor; caso contrário eles serão delegados para pagar o resgate e trazer Kira.

Os personagens deverão viajar através do desfiladeiro Sathran e seguir, a partir daí, a estrada para Bandothru até o local de encontro. Eles receberão \$500 para as despesas, mas Halmaro espera que eles gastem este dinheiro sensatamente e prestem contas quando voltarem. Sua missão é descobrir se os bandidos realmente mantêm Kira prisioneira, se ela está bem e resgatá-la se puderem. Se for necessário, eles deverão fazer as combinações para o pagamento do resgate.

Os personagens usarão cavalos cedidos por Halmaro, nesta viagem. Qualquer um que seja absolutamente incapaz de montar ou não desejar fazê-lo poderá viajar a pé. Os cavalos são

Kira

83 pontos

Kira, filha de Halmaro e Katsaya era uma menina sardenta, atraente e tão levada da breca que aprendeu a montar e a lutar. Com o passar do tempo ela se transformou em uma mulher linda — o retrato exato de uma guerreira devastadora. Isto é o que ela pensa de si própria — e ela lutará com bravura se surgir uma necessidade. Infelizmente ela é também mimada, arrogante e meio burra.

18 anos de idade; cabelos ruivos, olhos castanhos, 1,65 m de altura, 62,5 kg.

Atributos: ST 10 [0], DX 13 [60], IQ 9 [-20], HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d, BC 10, PV 10, Vont 9, Per 9, PF 12, Velocidade Básica 6,25, Deslocamento Básico 6, Esquiva 9, Aparar 10, Bloqueio 10.

Não tem armadura, nem Carga.

Vantagens: Bonita [16] (+2 em testes de reação com pessoas do mesmo sexo e +4 com o sexo oposto); Carisma [5] (bônus igual a +1 em testes de reação); Status [15] (bônus de +3 em testes de reação com membros de sua própria cultura).

Desvantagens: Impulsividade (9) [-15]; Inveja [-10]; Irritabilidade (9) [-15]; Teimosia [-5].

Peculiaridades: Arrogante; Convencida; Se vê como uma "mulher lutadora"; Gosta de joias; Egoísmo. [-5].

Perícias: Canto (M) HT [1]-12; Cavalgar (Cavalo) (M) DX+1 [4]-14; Dança (M) DX [2]-13; Escudo (M) DX+2 [8]-15; Espadas de Lâmina Larga (M) DX+1 [4]-14; Faca (F) DX+1 [2]-14; Sex Appeal (M) HT+2 [8]-14; Trato Social (Lantara) (F) IQ+2 [4]-11.

Idiomas: Lantranês (Materno) [0]; Shandassês (Com Sotaque) [4].

Armas: Espada Larga: 1d+1 corte, 1d cont; Faca: 1d-3 corte, 1d-3 perf.

convenientes, mas não aumentam em nada a distância que se viaja por dia.

8. OS COBRADORES DE IMPOSTOS

O grupo viaja pela margem do lago Athrana em direção às montanhas até chegar ao desfiladeiro Sathran. O clima aqui é morno, ao invés de quente. Eles serão detidos por um grupo de homens vestindo roupas pesadas (contam como armaduras com RD 1), depois de terem avançado um quilômetro e meio pelo desfiladeiro.

Eles afirmam ser coletores de impostos do reino de Narhanha. Eles pedirão o pagamento de \$2 por pessoa e \$5 por animal (cavalo ou mula) de qualquer um que passe pelo desfiladeiro.

Qualquer um que obtenha um sucesso em um teste de Manha ou Detecção de Mentiras saberá que eles são na verdade ladrões. Levantar uma barreira e cobrar um tributo pela passagem é um golpe comum. A maioria dos viajantes preferirá pagar ao invés de discutir ou lutar.

Pode ser que os personagens *queiram* lutar. Se algum deles tiver Bom Senso, faça um teste de IQ. Um sucesso lhe dirá que o dinheiro não é deles e não faz a menor diferença pagar ou não. Se eles se decidirem a lutar de qualquer modo, descreva a situação no mapa, com a "cabine de pedágio" à direita do Mestre, os ladrões próximos ao Mestre e os personagens do outro lado da barreira.

O desfiladeiro Sathran é representado pelo mapa de jogo "externo" (pág. 15). O piso do cânion é representado pelos hexágonos brancos. Isto significa terreno "normal". Os hexágonos levemente sombreados estão em lugares muito elevados; o terreno ali é mais rochoso e difícil de caminhar. Nesta área, todos os parâmetros Deslocamento e as perícias com armas estarão diminuídos em 1 ponto. Os hexágonos cinza são ainda mais

Guerreiro I

64 pontos

Atributos: ST 13 [30], DX 12 [40], IQ 9 [-20], HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d/2d-1, BC 17, PV 13, Vont 9, Per 9, PF 10, Velocidade Básica 5,50, Deslocamento Básico 5, Esquiva 8, Aparar 11.

Sem armadura, nem Carga.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga (M) DX+4 [16]-16; Faca (F) DX [1]-12.

Armas: Espada Larga: 2d corte, 1d+1 cont; Facão: 2d-3 corte, 1d perf.

Guerreiro II

76 pontos

Atributos: ST 13 [30], DX 12 [40], IQ 9 [-20], HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d/2d-1, BC 17, PV 13, Vont 9, Per 9, PF 11, Velocidade Básica 5,75, Deslocamento Básico 5, Esquiva 8, Aparar 10.

Sem armadura, nem Carga.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga (M) DX+3 [12]-15; Faca (F) DX+2 [4]-14.

Armas: Espada Larga: 2d corte, 1d+1 cont; Facão: 2d-3 corte, 1d perf.

Guerreiro III

78 pontos

Atributos: ST 12 [20], DX 12 [40], IQ 10 [0], HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2, BC 14, PV 12, Vont 10, Per 10, PF 10, Velocidade Básica 5,50, Deslocamento Básico 5, Esquiva 8, Aparar 9. Sem armadura, nem Carga.

Perícias: Arco (M) DX+3 [12]-15; Espadas de Lâmina Larga (M) DX+1 [4]-13; Faca (F) DX+1 [2]-13.

Armas: Espada Larga: 1d+3 corte, 1d cont; Facão: 1d corte, 1d-1 perf; Arco Comum: 1d perf. Prec 2, 1/2D 180 m, Max 240 m.

altos e mais difíceis para se ficar parado ou caminhar. Todos os parâmetros relativos a Deslocamento estão reduzidos em 3 pontos nesta área, e as perícias com armas em 2. Os hexágonos escuros estão no topo de um penhasco escarpado onde é impossível chegar sem equipamento adequado, testes de Escalada e no mínimo uma hora.

A barreira é um portão com RD igual a 2 e suporta a perda de 15 PV.

Os ladrões lutarão, mas não até a morte (use dois de cada um dos Guerreiros I e II para este grupo, com Cavalgar-18 adicionada a suas perícias). Qualquer bandido que tenha seu PV reduzido à metade de seu valor original, fugirá. Depois que dois fugirem ou forem mortos, o resto baterá em retirada. Aqueles que fugirem sairão do mapa, montarão em seus cavalos e cavalgarão para as montanhas.

Os PdJs poderão persegui-los a cavalo; se não o fizerem, os ladrões desaparecerão completamente. Faça uma série de Disputas de Habilidade usando a perícia Cavalgar dos ladrões que é igual a 18 (eles ficarão todos juntos) e a menor das perícias Cavalgar dos PdJs. Qualquer PdJ com um nível de habilidade baixo pode preferir ficar fora da perseguição ao invés de atrasar os outros.

Faça uma anotação de quantas disputas cada lado venceu. Se os ladrões vencerem três disputas a mais do que os PdJs, eles os terão deixado para trás e irão para casa em liberdade. Se os PdJs vencerem 3 disputas a mais do que os ladrões, eles os terão alcançado e poderão lutar.

A Prisão de Ayun

A prisão é um edifício de tijolos com portas de grade, sujo e miserável. Todos os que são enviados para lá como prisioneiros são despojados de todos os seus bens com exceção da roupa. Os guardas dividem os bens entre si.

Um personagem pode tentar esconder alguma coisa em seu corpo se ele *especificar* que o está fazendo, antes de os guardas o revistarem. Obrigue o personagem a dizer o que ele está tentando esconder e onde. Faça então uma Disputa entre o Ocultamento do PdJ e a IQ do guarda que é igual a 10. Modifique o nível de habilidade do Ocultamento do PdJ de acordo com o que ele tiver escondido e de que maneira. Se o guarda perder a disputa, o personagem terá conseguido passar o objeto que ele tinha escondido.

Cada prisioneiro é colocado em uma cela cúbica com 1,80 m de lado. O sanitário consiste em um buraco no piso. Ele será a única pessoa na cela. Em cada cela há uma janela com grades através da qual entra a luz do sol, e os guardas trazem água (tanto para beber quanto para higiene) e comida duas vezes por dia, portanto as coisas não são tão ruins quanto poderiam (a menos que o personagem tenha mais do que 1,80 m de altura).

Se alguém quiser fugir, deixe-o tentar. As grades que cobrem os buracos do esgoto e as janelas têm 30 PV. Através do esforço constante (o que mais eles poderiam fazer?) e alguma coisa (uma lima por exemplo) para desgastar as grades, ele seria capaz de lhes impor a perda de um ponto de vida por dia. Quando as grades tiverem perdido 30 pontos de vida, o personagem será capaz de passar através dela. A janela dá para uma grande praça de armas de modo que alguém que tente escapar por este caminho, deverá fazê-lo à noite para não ser visto. O buraco no chão sai em um sistema de esgoto que termina no rio.

Atacar o guarda no horário da refeição provavelmente não será uma boa ideia, já que eles andam sempre aos pares. Se o personagem quiser tentar enfrentar os dois guardas, use os PdMs Guerreiro I e Guerreiro II. O personagem terá, também, que passar por dois Guerreiros II do lado de fora para conseguir a chave e sair.

Outras possibilidades seriam: escavar a parede (90 PV) ou fazer uma faca e tomar um guarda como refém. Um teste de Lábia com um redutor igual a -4 poderia ser suficiente para subornar um guarda com uma oferta de pagamento posterior. Os jogadores sem dúvida terão outras ideias.

Depois que os personagens estiverem encarcerados por uma semana, Tsorvano aparecerá para pagar suas fianças. Isto custará \$200 a serem descontados do salário de cada personagem. Tsorvano *não* ficará feliz com a história, mas *mandará* que eles terminem o trabalho ou.... qualquer outra coisa.

Qualquer um que venha a sofrer uma falha crítica terá caído do cavalo durante a perseguição. Se for um PdJ, ele receberá 1d-2 pontos de dano e estará fora da caçada. Se for um ladrão, ele foi apanhado e qualquer um ou todos os PdJs poderão parar para lutar com ele. No entanto, todos os que pararem não terão como alcançar os bandidos em fuga.

Se um PdJ alcançar os ladrões, eles terão que lutar no lombo do cavalo o que reduzirá seu nível de habilidade efetivo com suas armas. Veja as regras para *Combate Montado*, pág. MB396–398.

Saque

Cada ladrão tem armas pessoais e 3d × 10 moedas de prata.

9. MAIS COBRADORES DE IMPOSTOS

Os personagens continuam através do desfiladeiro; a saída está a umas três horas de viagem à frente. A passagem ali está impedida por uma barreira com aparência oficial. (Use o mesmo mapa mas vire-o, pois os personagens estão entrando pelo outro lado). A barreira é guarnecida por 4 homens uniformizados que também afirmam ser coletores de impostos do reino de Narhanha. Qualquer um que consiga um sucesso em um teste de Manha ou Detecção de Mentiras perceberá que eles estão dizendo a verdade.

Eles removerão a barreira depois de receberem o valor do pedágio (novamente \$2 por pessoa e \$5 por animal). Se os personagens pagarem, eles poderão passar incólumes. Se eles quiserem lutar, um teste de Bom Senso permitirá que você lhes aconselhe cautela. Se eles persistirem, deixe-os lutar, mas eles terão primeiro que atravessar a barreira. Ela tem RD 2 e 25 PV.

O Jargão dos Mercadores de Ayun

Os mercadores já transitam há muitos anos por Ayun, indo e vindo de Ein Arris e Khedris. Este contato constante acabou por gerar um Jargão usado por mercadores de diferentes origens linguísticas ao longo de toda a rota. O Jargão dos mercadores de Ayun tem a estrutura do Yat Ayunês, o vocabulário do Lantranês e os números, insultos e maldições de ambos.

Qualquer pessoa que conheça o Lantranês ou o Yat Ayunês com o nível Materno conhecerá o Jargão dos Mercadores de Ayun com o nível Rudimentar. É impossível conseguir um nível de compreensão melhor do que Rudimentar neste idioma.

Os coletores de impostos fugirão se forem atacados por flechas ou se tiverem a impressão de que os atacantes conseguirão atravessar. Eles são funcionários públicos, não mercenários. Eles fugirão para uma guarnição a três quilômetros de distância e dirão que Narhanha está sendo invadida. Isto fará com que duas dúzias de homens sejam enviadas para ver qual é o problema. (Mesmo que os PdJs chacinem os quatro coletores, alguém verá o ocorrido e reportará para a guarnição.)

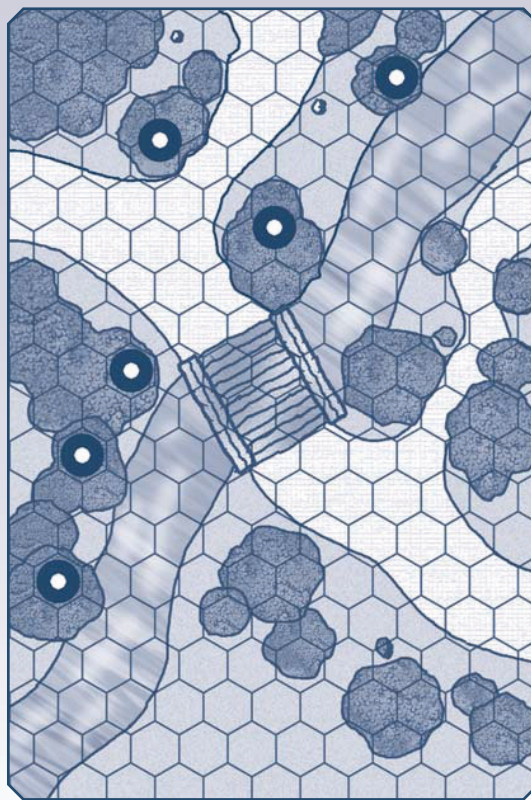
Quando os soldados alcançarem os PdJs, faça um teste de reação em situação de Combate Iminente com um redutor igual a -2. Vários dos soldados têm conexão com a Lâmina de Prata. Se algum dos PdJs pertencer à Lâmina de Prata e a mencionar, os testes serão feitos com um bônus igual a +2 ao invés do redutor.

Se os personagens matarem ou afugentarem os ladrões e examinarem cuidadosamente a região, eles encontrarão alguns cavalos (quatro, menos o número de ladrões que escapou) recentemente esquecidos. Estes são bons animais de montaria que valem \$1.200 cada. Se eles examinarem a cabana eles não encontrarão nada com uma simples olhada. No entanto, um sucesso em um teste de Visão (Percepção mais Visão Aguçada) ou Arquitetura (predefinido como IQ-5), indicará um túnel escondido atrás da lareira. Este túnel leva a uma caverna que os ladrões usavam como quartel general. Dentro dela os PdJs encontrarão comida suficiente para o grupo por 10 dias, \$1.136 em dinheiro e uma boa espada larga.

A melhor coisa que pode acontecer é os PdJs se renderem e serem escoltados calmamente para a cadeia. O pior que pode acontecer é uma luta, que terminará com PdJs inconscientes ou mortos sendo arrastados para a cidade. Se os PdJs insistirem em lutar, use 12 de cada um dos Guerreiros I e II. Os jogadores *perderão* a luta e serão levados diretamente para a cidade de Ayun e jogados na cadeia. Se isto acontecer, veja *A Prisão de Ayun*, pág. 14.

A Ponte

Você precisará deste mapa se estiver usando o Sistema Avançado de Combate. A localização dos esconderijos está marcada no mapa.



10. Os BANDOLEIROS

Os personagens viajam vários dias até chegarem ao lugar descrito no pedido de resgate: um círculo de carvalhos na base de uma colina. Eles poderão tentar um teste de Rastreamento (predefinido igual a Per-5 ou Naturalista-5) com um bônus igual +3 (rastreamento um homem). No caso de sucesso, eles descobrirão uma trilha levando para o norte, montanha abaixo. Parece que alguém já visitou esta área várias vezes. A trilha leva a uma vereda, com uma ponte que atravessa um riacho. A partir daí existem quatro trilhas, duas de cada lado, que se encontram na ponte.

Um sucesso em um teste de Tática (predefinido igual a IQ-6) revelará vários pontos de esconderijo que permitem observar a ponte. Qualquer um que tenha conseguido ver estes pontos terá um bônus igual a +2 numa tentativa de enxergar alguém lá mais tarde (já que ele sabe onde procurar).

Há também uma pequena ruína a oeste da ponte. Existem 3 degraus que levam a uma parede sem porta. Não há telhado, apenas pequenas partes das paredes laterais permanecem em pé.

Lembre os personagens de que o pedido de resgate dizia para acender duas fogueiras de sinalização no alto da colina. Todo este reconhecimento vai até o pôr do sol. Eles devem decidir se acenderão as fogueiras esta noite ou investigarão mais durante a noite para então, talvez, acendê-la no dia seguinte.

Encontro com os Bandoleiros

Se eles acenderem as fogueiras, eles logo ouvirão um clarim soar na direção norte. Dentro de 15 minutos aparecerá um bandoleiro com uma bandeira. Ele oferece para fazer a troca na ponte ao pé da colina ao raiar da alvorada no dia seguinte. Depois ele desaparece. Como os bandoleiros sabem que eles têm companhia, todos os testes de Furtividade estarão submetidos a um redutor igual a -3, se os PdJs tentarem espionar o acampamento dos bandoleiros.

Espionando o Acampamento dos Bandoleiros

O acampamento dos bandoleiros (veja o quadro ao lado) está a pouco mais de 1 km a nordeste da ponte. Se os personagens quiserem procurar por ele por conta própria, faça com que eles especifiquem onde eles estão procurando. Um sucesso em um teste de Rastreamento com um redutor igual a -7 (rastreamento homens, mas à noite) revelará uma trilha, construída por seres humanos, saindo do riacho na direção nordeste. Se o personagem *especificar* que ele está usando Furtividade para evitar ser visto, e for bem sucedido, ele conseguirá se aproximar do acampamento. Caso contrário, ele será visto por um sentinela. Se ele conseguir derrotar o sentinela (Guerreiro I) em 30 segundos, e obtiver um sucesso em um teste de Furtividade, conseguirá se afastar. Caso contrário, ele será apanhado, seus bens lhe serão tomados e ele será mantido prisioneiro até a troca ser feita.

Depois que o acampamento dos bandoleiros for localizado, os PdJs não precisarão se manter na trilha que seu batedor descobriu. Eles poderão tentar se esgueirar por onde os sentinelas não os verão. Será necessário um sucesso em um teste de Furtividade, com um bônus igual a +3, para conseguir fazê-lo sem ser visto e capturado.

Se eles tiverem um bom plano, deixe-os tentar executá-lo. Se não tiverem, deixe-os fazer um teste de Estratégia ou Tática e, no caso de serem bem sucedidos dê-lhes um plano. Um plano possível: Construam duas pilhas de galhos na colina; deixem velas acesas no meio de cada um deles para servir como pavios. Vão para o outro lado do acampamento, e estejam prontos para entrar quando as fogueiras se acenderem e chamarem a atenção dos bandoleiros. Este plano deveria tirar pelo menos 5 bandoleiros (incluindo o chefe) do acampamento. Para maiores detalhes sobre o acampamento dos bandoleiros, veja o quadro).

O Acampamento dos Bandoleiros

Use esta informação se os PdJs quiserem explorar o acampamento. Eles poderão até atacar, se forem imprudentes. Caso eles proponham uma tática inteligente que aumente a chance de sucesso, deixe-os tentar, mas obrigue-os a fazer todos os testes de habilidade que forem necessários.

O bando é composto por 42 bandoleiros, mas no momento em que os PdJs chegaram, 10 deles estavam montando guarda em pontos afastados e 13 dormindo. Isto os deixa com Karhan (o líder) e mais 18 bandoleiros no acampamento. Destes, 6 são Guerreiros I, 6 são Guerreiros II e os restantes são Guerreiros III. Todos têm armas de acordo com suas perícias. Escolha-os aleatoriamente, a menos que alguma coisa em contrário seja especificada.

A tenda de Kira está no centro do acampamento, de frente para uma fogueira. Dois bandoleiros (um Guerreiro I e outro II), estão guardando a tenda de Kira, um na frente e outro atrás. Dois outros circulam pelo perímetro do acampamento.

Os outros 15 membros do bando estão reunidos em volta da fogueira, cozinhando uma refeição e cantando. Karhan, o chefe, estará entre eles. Existem oito tendas formando um círculo em volta da fogueira e da tenda de Kira. Os PdJs ouvirão roncões na tenda exatamente atrás da tenda de Kira; há dois homens lá. (Se os PdJs verificarem as tendas ou os guardas forem alertados, há dois homens em cada uma das tendas próximas à de Kira.)

Todos os bandoleiros têm sono leve. Se acontecer alguma coisa que os acorde, espere 10 segundos e comece a fazer testes de IQ para cada um dos bandoleiros. Um sucesso significa que, quatro segundos mais tarde, aquele bandoleiro sairá da tenda, de arma na mão, à procura de encrenca.

Os cavalos do bando estão amarrados ao norte do acampamento e existem dois homens de guarda ali, junto a uma pequena fogueira. Os dois são Guerreiros III armados com espadas e arcos. Eles estão lá principalmente para defender os cavalos dos lobos. Eles serão ouvidos no acampamento se gritarem por socorro, mas a distância é de 200 m.

Há pelo menos 50 cavalos lá; todos pôneis de andar seguro e rápido, valendo \$1.500 cada.

A Troca

Se os personagens encontrarem os bandoleiros na ponte ao amanhecer, o chefe do bando terá Kira com ele. Ela estará bem, apesar de ferida e furiosa. Um sucesso em um teste de Visão ou Noção do Perigo revelará vários bandoleiros (na verdade 8) escondidos nas vizinhanças. Neste ponto, os personagens têm 3 opções:

- Eles podem atacar os bandoleiros. Todos os que tiverem a vantagem Bom Senso ou as perícias Estratégia ou Tática deveriam fazer uma jogada. Em caso de sucesso, aluda ao fato de eles estarem em território inimigo e provavelmente em menor

número. Se eles lutarem assim mesmo, continue representando. Haverá um Guerreiro I com uma espada em cada esconderijo e dois Guerreiros III com arco e flecha prontos, na ruína. Se os personagens vencerem, eles apanharão Kira e tudo o que os bandleiros tiverem com eles. Em caso de derrota, eles morrerão.

Se os PdJs fugirem, os bandleiros os perseguirão. Trate esta perseguição como a dos falsos coletores de impostos. Todos os bandleiros têm nível de habilidade variando entre 16 e 21 em Cavalgar (1d+15) e lutarão até a morte, se conseguirem alcançar os PdJs.

- Eles podem tentar enganar os bandleiros com um resgate falso. Se eles o fizerem, será melhor terem uma boa falsificação pois o chefe do bando contará o dinheiro para ter certeza de que há \$50.000 lá. O Mestre fará uma jogada para verificar o que acontece. A jogada exata dependerá do que os personagens tentaram e de quão inteligente a ideia era. Se perceberem a fraude, eles atacam. Veja o parágrafo acima. Se eles aceitarem o dinheiro falso, libertarão Kira.

- Eles podem concordar em entregar o resgate. O chefe do bando lhes diz para encontrá-lo na ponte dentro de uma semana. Quando eles voltarem para contar a Halmaro o que descobriram, ele enviará Tsovrano com uma dúzia de guardas escolhidos. Tsovrano terá \$50.000 em um cofre trancado em seu alforje. Os PdJs não deveriam nem pensar em tentar roubar o dinheiro do resgate. Tsovrano é muito cauteloso. Na viagem de volta eles encontram os verdadeiros coletores de impostos (indo nas duas direções) e não os falsos. Fora isso as viagens serão tranquilas.

Karhan, o Chefe dos Bandleiros 160 pontos

Karhan e Kira se conheceram em uma festa há um ano e se apaixonaram um pelo outro por todos os motivos errados. Kira fugiu ao encontro de Karhan por sua própria vontade. Juntos, eles armaram um golpe para extorquir \$50.000 do pai dela, mas depois de duas semanas em companhia de Kira, o bandleiro chegou à conclusão que ele preferia ter \$50.000 a ter \$50.000 e a moça. Ela tentou arrancar os olhos dele e ele a aprisionou de verdade, e agora irá trocá-la alegremente pelo resgate se surgir a oportunidade.

Quase trinta anos de idade, pele bronzeada, cabelos pretos amarrados em forma de rabo de cavalo, olhos pretos; 1,78 m de altura, 80 kg.

Atributos: ST 13 [30], DX 13 [60], IQ 12 [40], HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d/2d-1, BC 17, PV 13, Vont 12, Per 12, PF 11, Velocidade Básica 6, Deslocamento Básico 6, Esquiva 9, Aparar 11.

Sem armadura, nem Carga.

Vantagens: Elegante (+2 em testes de reação com pessoas do mesmo sexo e +4 com o sexo oposto) [16]; Voz Melodiosa (+2 em todos os testes de reação) [10].

Desvantagens: Excesso de Confiança (12) [-5]; Luxúria (12) [-15]; Preguiça [-10].

Peculiaridades: Vaidoso e suscetível à adulação; Adora música; Arrogante; Gosta de jogar; Entedia-se com facilidade. [-5].

Perícias: Cavalgar (Cavalo) (M) DX+1 [4]-14; Espadas de Lâmina Larga (M) DX+3 [12]-16; Faca (F) DX+1 [2]-14; Jogos de Azar (M) IQ+2 [8]-14; Lábia (M) IQ-1 [1]-13*; Liderança (M) IQ [2]-14*.

* Inclui +2 pela Voz Melodiosa

Armas: Espada Larga: 2d corte, 1d+1 cont; Facão: 2d-3 corte, 1d perf.

Prisioneiros dos Bandleiros

Se um ou mais dos PdJs cair prisioneiro dos bandleiros, eles serão amarrados e ficarão juntos, em uma das oito tendas em volta da fogueira. Haverá apenas um sentinela postado em frente à tenda. As armas dos PdJs serão tomadas (e para achá-las será necessário vasculhar todo o acampamento), mas eles serão deixados com qualquer armadura que valha menos que uma cota de malha. Os outros objetos pessoais serão atirados na tenda junto com eles.

Se eles esperarem por auxílio, várias semanas se passarão: Halmaro acabará por enviar uma patrulha para resgatar os reféns, mas demorará um pouco. Portanto seria melhor eles tentarem se libertar. Entre as possibilidades existentes encontram-se:

Um sucesso em um teste de Fuga (uma tentativa para cada jogador por dia) para se libertar das cordas. Se alguém for bem-sucedido e libertar os outros, todos deverão ser bem-sucedidos em testes de Furtividade para conseguirem rastejar para longe do acampamento. Estas jogadas serão feitas com um bônus igual a +3, se o guarda em frente à tenda for eliminado. Uma falha significará que a fuga foi descoberta e haverá luta.

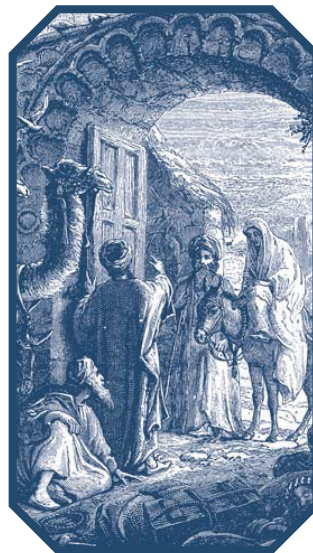
Um sucesso em um teste de Lábia com o guarda e outro com Karhan será suficiente para libertá-los "Alguém trará o resgate para você!".

Eles podem, também, tentar jogar sua liberdade e bens pessoais com Karhan. Claro que se perderem, eles estarão numa situação bem pior do que estavam antes. O nível de habilidade em Jogos de Azar de Karhan é 14 e ele não trapaceia.

O chefe dos bandleiros os encontrará na ponte conforme o combinado. Uma vez que ele esteja satisfeito com o pagamento, ele cortará as cordas em torno dos pulsos de Kira, jogará a espada e a faca dela a seu lado e partirá. Nem Karhan, nem Tsovrano começará uma luta; os dois lados estão muito equilibrados. Se algum dos PdJs fizer alguma coisa que alarme Karhan, ele mergulhará por baixo do parapeito da ponte. Este é um sinal para os bandlei-

ros atacarem. Veja a opção número 1 acima. (Mestres: se vocês não desejam iniciar uma batalha, deixem Karhan rir da ameaça. Se vocês desejarem uma grande luta, vocês provavelmente deveriam usar o Sistema Básico de Combate para fazer com que ela fosse rápida.)

Se o batalhão de Tsovrano vencer, eles voltarão com Kira e não serão perseguidos. Se eles forem derrotados, os bandleiros provavelmente os chacinarão e desaparecerão com o dinheiro, terminando a aventura.



11. A FILHINHA DO PAPAI

Se os personagens não tiverem desencaminhado totalmente a missão, a esta altura eles estarão cavalcando de volta com Kira. Durante a viagem ela mostrará todas as suas falhas de caráter. Ela está contente por estar fora do acampamento dos bandoleiros, mas a palavra “gratidão” não descreve suas atitudes. Sua sela é desconfortável, ela odeia o clima, ela está feliz por estar longe de Karhan porque ele acabou se mostrando muito maçante, parece que ela está com a mesma roupa desde que nasceu, ela precisa de uma criada para pentear seus cabelos e assim por diante.

A volta de Kira à caravana provocará uma grande e feliz reunião de família. Se o resgate não tiver sido pago, Halmaro dividirá \$5.000 entre os PdJs. Kira se mostrará feliz durante um dia ou dois e depois voltará a se aborrecer com a rotina da caravana.

No quarto dia depois do resgate ela se aproximará do PdJ do sexo masculino com o maior índice para jogadas de teste de reação e pedirá para ele fugir com ela. Se ele se recusar ela tentará convencê-lo. Faça uma Disputa entre o Sex-Appeal de Kira que é igual a 14 e a IQ do PdJ.

Neste ponto, as possibilidades são as seguintes:

- O PdJ foge com ela, ou porque ele assim o desejava, ou porque o Sex Appeal dela sobrepujou a IQ dele. Dê ao PdJ

uma chance de reconsiderar no dia seguinte (não é necessário nem uma jogada de IQ — deixe o jogador decidir livremente). Se ele realmente desejar fugir com Kira, eles estarão ambos fora da aventura a menos que você, o Mestre, deseje trazê-los de volta. Se a trouxer de volta à força, ele receberá 1d pontos de dano no processo. Proceda exatamente como na terceira opção, abaixo, com a diferença que Halmaro não oferecerá nenhuma recompensa.

- O PdJ se recusará a fugir com Kira, mas não contará a ninguém. Ela estará com um humor terrível no dia seguinte. Um dia depois ela fugirá com um dos cavaleiros. Todas as tentativas para achá-la serão infrutíferas.

- O PdJ recusa-se a fugir com Kira, (ou mente para ela) e conta imediatamente todo o caso para Halmaro. Este seria um comportamento prudente e leal e deveria garantir um ponto de personagem, a menos que uma das características do PdJ seja a tolice. Halmaro agradece a informação e o presenteia com uma adaga cravejada que vale \$900. Na manhã seguinte ninguém verá Kira, pois Halmaro mandou-a de volta para a escola na companhia de seis amazonas jovens e robustas. Katsaya não sabe de nada.

12. BARGANHANDO EM AYUN

Logo depois a caravana chega a Ayun. Aqui os jogadores recebem a segunda quarta parte do pagamento prometido.

Se os PdJs se conduziram bem no resgate de Kira, Tsorvano os felicitará de má vontade, pagará o bônus prometido e os enviará a Ayun com a missão seguinte. Se, por outro lado, eles não se saíram bem no caso de Kira, Tsorvano fará uma longa arenga, pagará um bônus bem pequeno, ou não pagará e lhes dará este trabalho de qualquer maneira... “E não cometam erros estúpidos desta vez. Isso faz com que *eu* fique em má posição.” Se os PdJs perguntarem por que é que eles estão indo buscar as joias se a noiva desapareceu, Tsorvano lhes dirá para calarem a boca e fazerem o que ele manda.

Yoka, um joalheiro de Ayun, foi incumbido de fazer uma tiara e algumas outras joias para o casamento. Tsorvano dá aos personagens \$8.000, o preço combinado. Os PdJs deverão apanhar as joias e voltar para a caravana até o anoitecer.

Tsorvano enfatiza a urgência e a importância da missão.

Os moradores da cidade perceberão imediatamente que os PdJs são estrangeiros (suas roupas são muito estranhas). Meia dúzia de vendedores ambulantes os tomam de assalto tentando vender qualquer coisa, desde um espeto de pombo (muito saboroso por sinal) até mapas das ruas da cidade e amuletos da sorte. Essas pessoas não têm o hábito de fornecer informações de graça — todas as tentativas de conseguir informação estarão submetidas a um redutor igual a -3 e suas informações serão confusas e ininteligíveis no caso de uma reação ruim.

No entanto, se um PdJ comprar alguma coisa antes, eles farão o máximo possível para ajudar (com exceção do vendedor de mapas, é claro). “Yoka? Ah! claro, ele fala tempo todo, não diz nada. Vocês, amigos, vão por esta rua, talvez quatro, talvez cinco quadras; quando encontrar a loja de doces, virar à esquerda. Verão um grande anúncio verde da joalheria, lá encontrar Yoka.”

Depois de dar algumas voltas (e se perder várias vezes), o grupo encontrará Yoka. Ele é baixo, gordo e careca; usa roupas espalhafatasas (como seriam as vestimentas árabes, se fabricadas no Havaf). Em sua loja estão expostas dúzias de bijuterias, que até mesmo o mais ignorante dos PdJs saberia dizer que não passam de vidro colorido.

Yoka será todo sorrisos mas de pouca ajuda até os PdJs mencionarem Tsorvano. “So- vann-no enviou vocês? Por que vocês amigos não disseram antes? Por que vocês deixaram o velho condutor de camelos para trás?”

Yoka fala a cem por hora — “Vocês amigos muita sorte ter o Feio como amigo, sabe? Ele muito bom com espada. Chop Chop! Na sua sexta, acho que sétima viagem p’ra Ayun, Feio veio com seis bandidos. Ele disse os bandidos tentar levar o dinheiro do chefe Ruivo. Ah! Yoka sabe melhor. Yoka sabe que bandidos tentar levar bebida dele! Sabe, Feio tem um só problema. Ele vai procurar garota, olha garota, canta para garota e assusta garota! Ei, vocês quer ver Yoka fazer como Feio? Yoka pega gato e puxa rabo, barulho igual Feio tocando Kalba, igual, igual!” E assim por diante arengando num jargão semi-inteligível e rindo de seu próprio humor; contando histórias contraditórias sobre seu passado com Tsorvano e deleitando o grupo.

Quando, finalmente, os personagens conseguirem dizer uma palavra, numa pausa para respiração, e perguntarem sobre a joia, Yoka abrirá uma porta, irá apressadamente para os fundos da loja e voltará com uma tiara, um colar, um par de brincos e dois braceletes. Ele permitirá que os personagens examinem a mercadoria (qualquer um que consiga um sucesso em um teste de Comércio ou Joalheiro saberá que as joias são boas).

Yoka dirá “Tem despesa extra! Preços dos rubis subir, prata também. Precisa \$9.000.” Ele dirá que não pode, de maneira nenhuma, deixar os personagens levarem as joias por menos. Isto poderá ser um problema, se os personagens não tiverem consigo dinheiro suficiente. Yoka sugerirá uma loja duas quadras adiante onde eles poderiam vender armas, armaduras, etc. Se os PdJs decidirem seguir esta sugestão ultrajante, deixe-os visitar Tekoff (pág. 19).

Se algum personagem se lembrar de pedir ao Mestre e for bem-sucedido em um teste de Detecção de Mentira, ele saberá que Yoka está mentindo. Mas saber só não é o suficiente.

Para conseguir fazer Yoka baixar o preço para o valor real os PdJs precisam escolher um negociador, que deverá fazer uma Disputa da perícia Comércio com Yoka. O nível de habilidade de Yoka é 18. O personagem encarregado da negociação receberá um bônus igual a +1, pois Yoka se sente culpado por ter tentado trapacear com Tsorvano, e mais +1 se alguém conseguiu descobrir sua mentira.

Se o PdJ vencer, Yoka dirá que Tsvorano é um amigo e por seu amigo ele perderá dinheiro, e não se preocupará com seus 6 filhos famintos. Se o PdJ perder, o preço final de Yoka será \$8.000 mais \$100 para cada ponto pelo qual o PdJ perdeu a disputa. Os jogadores terão que conseguir o dinheiro.

Os PdJs podem ameaçar Yoka. Se eles o fizerem, Yoka poderá se tornar ofensivo e perguntar com que tipo de gente Tsvorano anda se envolvendo hoje em dia. Se ele se sentir realmente ameaçado, ele chamará a guarda. Ele acabará entregando as joias por \$8.000, mas não falará nunca mais com os PdJs. Isto, provavelmente, não interessará muito aos PdJs. Se eles atacarem Yoka de verdade, eles estarão em uma encrenca séria. No mínimo terminarão na cadeia (veja *A Prisão de Ayun*, pág. 14). Tsvorano não pagará a fiança deles. O Mestre deveria evitar que os PdJs ferissem Yoka (deixe-o fugir com agilidade), a menos que ele esteja desejando renunciar ao resto da aventura e deixar que os PdJs se tornem foras da lei procurados.

Os personagens podem fazer compras em Ayun, que é uma cidade grande e tem praticamente tudo o que eles poderiam precisar. Se eles planejarem ficar por algum tempo, uma das primeiras coisas que eles deveriam fazer é comprar roupas iguais às usadas pelos habitantes da cidade. Qualquer um que esteja usando roupas com uma só cor é imediatamente rotulado como turista.

Existem três possibilidades quando os PdJs voltarem a Tsvorano:

- Eles pagaram \$8.000 pelas joias. Tsvorano reconhece que eles executaram esta tarefa simples sem problemas e os dispensa.
- Eles pagaram mais de \$8.000. Tsvorano ri e os chama de tolos. Faça um teste de reação. No caso de um resultado “muito bom” ou melhor, ele os reembolsará. Se o resultado tiver sido bom, ele reembolsará metade da diferença. Caso a reação tenha sido neutra ou pior, ele não reembolsará nada.

Tekoff, o Agiota

Tekoff é um velho alto e magro, que costuma vestir uma túnica vermelha e púrpura berrante, enfeitada por um enorme chapéu verde que ele costuma usar dentro de casa. Ele fala bem o Lantranês apesar de fazê-lo vagarosamente. Este é o homem que Yoka sugerirá se os jogadores se decidirem a vender seu equipamento para pagar seus gastos extras.

Tekoff tem ST 9, DX 10, IQ 11, HT 9. Seu nível de habilidade em Comércio é igual a 15, e ele costuma fazer um juízo apressado das pessoas. Faça um teste de reação toda vez que alguém for falar com ele pela primeira vez. O resultado desta jogada determinará as ofertas que ele fará, exceto pelo fato de que ele nunca fará uma oferta melhor do que 9/10 do valor de mercado para armas, ou 2/3 do valor de mercado para armaduras e outros objetos. Tekoff barganhará interminavelmente com sua voz arrastada, mas nunca fará uma oferta muito melhor do que seu primeiro preço.

Se alguém for comprar armas ou armaduras, Tekoff as venderá pelo preço que seu primeiro teste de reação ditar. Seu estoque está limitado aos objetos mais comuns, apesar de o Mestre ter liberdade para incluir uma ou outra coisa estranha se desejar.

- Eles não conseguiram trazer as joias. Tsvorano passará um cartão neles e, no dia seguinte, ele mesmo irá a Ayun para apANHAR as joias.

13. O CONVENTO

Três dias depois a caravana está a mais ou menos um dia de viagem ao sul de Desh Ava. Tsvorano pede para fazerem uma parada na cidade. Ele tem uma pequena missão a cumprir no convento e deseja que os PdJs o acompanhem. A caravana irá até Desh Ava e passará dois dias na cidade, encontrará alojamento para os camelos e transferirá a carga para cavalos e mulas.

O convento é um agrupamento de edifícios brancos no flanco de uma colina a oeste de Desh Ava. É um santuário dedicado à deusa dos órfãos e desabrigados. Aqueles que não têm para onde ir são levados para lá. Este é o lugar para onde as mães que não têm como cuidar de seus filhos os levam. Todos lá devem trabalhar para ganhar o sustento, inclusive os visitantes. As freiras não pedem a Tsvorano para realizar nenhum trabalho físico, mas pedem apenas para ele tocar sua Kalba (um instrumento musical parecido com uma balalaica de 7 cordas), à noite.

Os personagens podem usar qualquer talento que eles tenham para entreter. Um personagem poderia, por exemplo, usar sua perícia Acrobacia para dar cambalhotas, e entreter alguns órfãos. Poderiam pedir para um personagem alfabetizado, com Caligrafia, para ajudar a transcrever alguns rolos de pergaminhos com orações ou ensinar as crianças a escrever.

Aqueles que não forem capazes de entreter deverão trabalhar. Perícias utilizáveis seriam Adestramento de Animais (ajudar no estábulo), Conhecimento das Ervas ou Cura (ajudando na preparação de ervas para os Curandeiros), ou

Costura (para ajudar a fazer ou consertar roupas). Todos os que estiverem fazendo uso destas perícias deverão fazer testes de habilidade. Uma falha significa que o serviço está malfeito. O pessoal agradecerá a ajuda e pedirá para ele fazer alguma coisa diferente como, por exemplo, lavar os pratos ou limpar o estábulo. Um sucesso significará que o personagem fez um bom trabalho e lhe pediram para continuar a fazê-lo por mais algum tempo.

Em termos da aventura, não fará a menor diferença o que cada personagem fizer aqui. Mas eles podem se distrair, tentando evitar o trabalho nos estábulos. O Mestre pode fazer o papel de outros visitantes do convento, que provocam aqueles que têm que fazer trabalho doméstico.

Enquanto os personagens exibem suas habilidades, uma das freiras circula, procurando voluntários para lavar os pratos do jantar. Os personagens deveriam ter uma chance de evitar este trabalho através de Disputas entre a Lábia deles e o atributo IQ da freira que é igual a 10. (Se alguém desejar se apresentar como voluntário para o trabalho, a freira ficará agradecida). Um dos PdJs terminará lavando os pratos. Lá, ele conhecerá uma jovem de olhos verdes, cabelos ruivos e uma personalidade cativante.

Seu nome é Riana. Ela tem mais ou menos 19 anos de idade e viveu toda sua vida no convento. Ela não tem a menor ideia de quem são seus pais, e tudo o que ela sabe sobre o mundo exterior é o que as freiras lhe contam. E é claro que as freiras descrevem o mundo como estando cheio de pecado, prazeres diabólicos e abundância de bens materiais, povoado

Aventuras Improvisadas

O Mestre poderá improvisar qualquer tipo de encontro que desejar, enquanto os PdJs estiverem com a caravana. A caravana já era imensa quando deixou Khedris e foi crescendo ao longo do caminho. Simpatizantes, parasitas, vivandeiros e caravanas menores satisfeitas por poderem “comboiar” Halmaro, todos se juntaram.

Todo dia a caravana levanta acampamento e viaja em direção noroeste, estendendo-se por milhas de estrada. Cavalos, mulas, bois e mesmo outros animais estranhos puxam os carros, carroças e trenós, relinchando, mugindo, zurrando e grasnando um após o outro.

Toda noite, quando a caravana monta acampamento, 800 acres de deserto se transformam em um carnaval. Cozinheiros, trovadores, dançarinas, batedores de carteira, prestidigitadores, mascates com todos os tipos de mercadoria, cantoras e jogadores, todos oferecem seus serviços. Se os PdJs quiserem comprar, tomar emprestado, roubar ou olhar qualquer coisa, ela estará sendo oferecida no acampamento à noite. É óbvio que o Mestre *não* deverá simplesmente dizer aos personagens: “Ah! Por uma coincidência incrível há uma taverna em uma tenda bem à sua frente”. Faça-os encontrar o menestrel (cujo assistente estará passando o chapéu agressivamente), o vendedor de óleo de cobra, que não aceita um não como resposta, e o homem oferecendo a possibilidade de ver a oitava maravilha do mundo, recentemente chegada da misteriosa Darabi, em troca de uma moeda de prata.

O Mestre deve se lembrar que, se os PdJs armarem alguma confusão, ele não deverá dizer “Cuidado com os guardas!” Os PdJs *são* os guardas (este é o motivo pelo qual a maioria deles foi contratada por Halmaro). Naturalmente existem outros guardas, mas é muito mais provável que os PdJs sejam chamados a separar uma briga do que eles mesmos começarem uma. Se eles se esquecerem disso, serão repreendidos severamente por Tsvorvno.

Descreveremos, a seguir, dois encontros que poderão ser usados pelo Mestre em qualquer momento em que o ritmo da aventura diminuir, ou quando uma sessão de jogo ameaçar terminar cedo demais e ele precisa de alguma coisa para manter os jogadores ocupados por mais uma hora.

Leão Solto! Um dos seguidores da caravana é um showman com uma pequena coleção de animais ferozes ou estranhos para exposição. Numa manhã ensolarada, sem nenhuma razão aparente, seu leão o nocauteia e foge da jaula. O showman está inconsciente e os PdJs são chamados para resolver o problema. Eles seguem os gritos até encontrar o leão, isolado em um anel de carroções abandonados.

Qualquer um com Adestramento de Animais pode tentar acalmar a fera. A jogada estará submetida a um redutor igual a -5 (criatura não familiarizada com o adestrador), bem como pelo menos -4 por não ter a especialização Grandes Felinos (a não ser que o PdJ *seja*, o que seria bom pra ele). O leão escapou na hora em que seria alimentado, por isso tentar se aproximar dele com carne fresca poderia valer um bônus igual a +2 nesta jogada. Uma falha significa

que o leão ataca o PdJ. Um sucesso devolve o leão em segurança para sua jaula. O showman estará imensamente agradecido (\$100 de recompensa e amizade). Uma boa atuação neste episódio mereceria um ponto de personagem.

Mas é quase certo que o leão tenha que ser morto. Ele tem ST 16, DX 13, IQ 4, HT 11, Vont 11, Per 12, Velocidade 6, Esquiva 9, Deslocamento 10. Sua pele tem RD 1; ele ataca com Briga-15, e usa suas Garras Afiadas e Dentes Afiados para provocar dano de 1d+1 por corte com sua mordida, e 2d+2 por corte com suas garras.

Se os PdJs conseguirem resolver a terrível ameaça do leão, serão considerados os heróis do dia.

Jóias Desaparecidas. Um ladrão entra no carroção de Katsaya, e rouba um colar. Ela está furiosa. Se um dos PdJs for um agente de Katsaya ele receberá instruções para prestar atenção em boatos sobre o assunto. Tsvorvno dará instruções semelhantes para todos os PdJs. Uma recompensa de \$500 será oferecida (Katsaya está se sentindo mesquinha).

Se os PdJs não participarem ativamente da investigação, nada acontecerá. Qualquer PdJ que investigue deverá fazer um teste (Manha ou Criminologia), onde um sucesso significaria a coleta de alguma informação útil. Permita uma jogada por dia, durante três dias. Três falhas significarão um fracasso definitivo.

Um sucesso, no entanto, trará à tona um nome interessante — um novo membro do “submundo” da caravana. Um sucesso em um teste de Manha (por parte de qualquer PdJ, não necessariamente o mesmo que “descobriu” o nome), conseguirá marcar um encontro. (Os PdJs podem tentar uma vez por dia, durante três dias. Se todas as jogadas falharem, o homem terá se assustado e deixado a caravana.)

Se o encontro acontecer, ele será entre um único PdJ e Peccissimavo, o ladrão. Faça um teste de reação para Peccissimavo. Esta jogada receberá um bônus igual a +2, se *toda* a recompensa de \$500 for oferecida imediatamente, ou estará submetida a um redutor igual a -1, se o PdJ tirar uma só moeda que seja deste valor. O colar alcançaria facilmente \$5.000, mesmo com um receptor. A única razão pela qual o ladrão consideraria a possibilidade de devolvê-lo seria evitar a perseguição inesperada que começa a ocorrer.

Os detalhes ficam por conta do Mestre, mas uma reação essencialmente boa significa que o ladrão devolve as jóias sem problema, enquanto que uma reação neutra significa um ataque (use um dos PdMs Guerreiros da pág. 14 para representar o ladrão). Se o PdJ iniciar uma luta e vencer, ele poderá conseguir as jóias, mas será atacado por três amigos do ladrão dois dias mais tarde (use um de cada dos PdMs Guerreiros).

A devolução do colar garantirá o recebimento da minúscula recompensa e um bônus adicional de +1 em todos os testes de reação de Halmaro, Tsvorvno e Katsaya durante todo o resto da aventura. Se a devolução do colar for pacífica, os PdJs envolvidos na negociação terão feito bons contatos, o que lhes garantirá um bônus adicional igual a +2 em todos os testes de Manha enquanto estiverem com a caravana.

por homens maus que farão todo o possível para corrompê-la. Naturalmente, estas descrições fantásticas tornam o mundo exterior mais atraente para Riana. Ela tem sonhos românticos de aventuras e até, talvez, de possuir mais do que uns poucos vestidos simples. Ela quer deixar o convento. Na verdade, ela implora ao PdJ para levá-la com ele.

Logo depois Tsvorvno entrará na cozinha e ela correrá em sua direção chamando “Tio Tsvorvy!”. Tsvorvno já esteve no convento várias vezes com as caravanas e conhece muitas crianças. Ele traz presentes e toca a Kalba para elas. Um sucesso em um teste de Empatia revelará que, apesar de Tsvorvno gostar de todas as crianças, Riana é claramente sua preferida.



Riana

175 pontos

19 anos de idade; cabelos ruivos; olhos verdes; 1,65 m, 60 kg.

Atributos: ST 10 [0], DX 13 [60], IQ 13 [60], HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d, BC 10, PV 10, Vont 13, Per 13, PF 12, Velocidade Básica 6,25, Deslocamento Básico 6, Esquiva 9, Aparar 0. Sem armadura, nem Carga.

Vantagens: Aparência (Bonito) [12]; Voz Melodiosa [10].

Desvantagens: Senso do Dever (Tsvorvno) [-2].

Peculiaridades: Gregária; Inquisitiva; Gosta de pequenos animais; Ingênua; Sonhadora. [-5].

Perícias: Canto (F) HT+2 [4]-16*; Instrumentos Musicais (Flauta) (D) IQ-2 [1]-11; Lábria (M) IQ-1 [1]-14*; Oratória (M) IQ-1 [1]-14*; Poesia (M) IQ-1 [1]-12; Primeiros Socorros/NT3 (F) IQ+1 [2]-14; Trato Social (Lantara) (F) IQ+2 [4]-15.

* Inclui +2 pela Voz Melodiosa.

Idiomas: Lantranês (Materno) [0]; Shandassês (Materno) [6].

O total dos modificadores de reação é variável (veja Vantagens).

Nenhuma arma.

A História de Riana

Riana é filha de Halmaro. Ela é também sobrinha de Tsvorvno. Lura, irmã de Tsvorvno, foi a terceira esposa de Halmaro. Sua primeira esposa, Katsaya, não a suportava porque Lura era mais bonita. Quando Lura engravidou, o ciúme de Katsaya se transformou em ódio. Katsaya não tinha ainda nenhum filho (um ano mais tarde ela daria à luz a Kira). Ela expulsou Lura da família. Halmaro e Tsvorvno levaram Lura a um mosteiro. Estavam exatamente no período mais frio do inverno e, por isso, a viagem foi muito extenuante. Riana era uma garota forte e saudável, mas sua mãe morreu momentos após o parto.

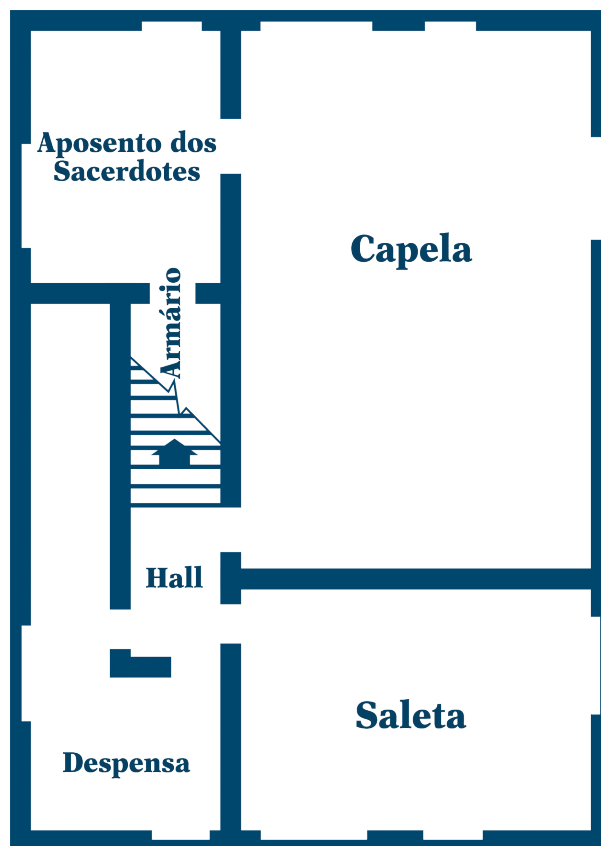
Halmaro raramente visita o convento. Quando passa por Desh Ava a negócios ele dá um jeito de fazer uma visita. Tsvorvno visita o convento sempre que possível, levando presentes e verificando como está sua sobrinha. Ele também traz dinheiro mandado por Halmaro, para custear a estadia de Riana (ele faz isto clandestinamente, para que Katsaya não fique sabendo).

Riana ama Tsvorvno e sabe que ele nutre um sentimento especial por ela. Riana conhece Tsvorvno como Tio Tsvorv, sem fazer a menor ideia da verdade. Ela conhece Halmaro de vista e sabe que ele é um homem poderoso, mas não nutre nenhum sentimento especial por ele.

Riana é muito parecida com Kira. Dê a cada PdJ, a chance de perceber esta semelhança através de um teste de IQ. Qualquer um que venha a ter sucesso nesta jogada deveria ter uma nova chance, agora com um redutor igual a -2, para perceber que existe uma semelhança marcante entre Riana e Halmaro. Qualquer um que tenha conseguido um sucesso nesta segunda jogada deveria fazer uma terceira, agora com um redutor igual a -4, para perceber que existe uma semelhança leve, mas distante, entre Riana e Tsvorvno. Ela tem os olhos dele.

Na manhã seguinte, enquanto se aprontam para partir, eles perceberão que Tsvorvno está selando um cavalo a mais. Riana surge do convento com trajes de viagem e carregando um fardo

A Capela



(que contém tudo o que ela possui). Enquanto eles cavalgam, Tsvorvno conta aos PdJs tudo o que está descrito no parágrafo "A História de Riana", no quadro à esquerda, e mais o seguinte:

Halmaro fez um contrato de casamento com a família real de Mashandi para fornecer uma noiva. Katsaya concluiu que a escolhida seria sua filha Kira. Ela não sabe da existência de Riana, e todas as outras esposas de Halmaro tiveram apenas filhos homens. Apesar de Halmaro poder honrar o contrato com qualquer uma de suas filhas, ele preferiria que o príncipe se casasse com Riana. Isto proporcionará um bom casamento para a filha de que ele mais gosta, além de uma aliança mais valiosa com Mashandi. Ele teme a interferência de Katsaya e sua habilidade diplomática. Ele preferiria não fazer do Príncipe de Mashanda um inimigo permanente.

Quando Katsaya descobrir a verdade sobre Riana, ela ficará furiosa e fará tudo o que puder para impedir seu casamento com o príncipe. Tsvorvno avisa que Katsaya colocou espões na caravana e que ele deseja que os PdJs fiquem atentos. Os personagens devem proteger Riana com sua própria vida que, de qualquer maneira, seria o preço que eles pagariam por um fracasso. No entanto, se forem bem-sucedidos, haverá uma bonificação significativa para eles.

A esta altura o Mestre pode se divertir um pouco, representando Riana. De repente ela se vê em um conto de fadas! Tio Tsvorv é realmente seu tio. Seu pai é rico e poderoso e ela vai se casar com um príncipe, se a perversa madrasta não a pegar antes. Ela se alterna entre o êxtase e o terror, mas ela se mantém agradável, num contraste flagrante com sua meio-irmã.

Um PdJ trabalhando para Katsaya pode ganhar rapidamente \$500 em ouro ao reportar este episódio para ela. Se ele o fizer, precisará ser bem-sucedido em um teste de IQ, para evitar que os outros PdJs percebam que ele visitou a parte dela do acampamento. Se os outros PdJs suspeitarem da verdade, ou contarão suas suspeitas a Tsvorvno, é por conta deles.

Um espião que não se reporte a Katsaya ganhará sua ira porque ela descobrirá de qualquer forma no dia seguinte.

14. A VIGÍLIA

A caravana para em uma pequena vila a dois dias de viagem de Ein Arris. Tsvorvno reúne-se com os PdJs e mais uns 30 guardas para explicar a situação. Katsaya descobriu a verdade sobre Riana, de uma maneira ou de outra, e explodiu de raiva. Ela deixou a caravana com uma comitiva pessoal com 40 guardas e criados dizendo que voltaria para casa. Halmaro não acreditou nela.

Riana deve passar a noite em claro como parte do ritual de casamento. Tsvorvno tomou as providências necessárias para que ela faça a vigília numa pequena igreja numa colina acima do vale. Ele está quase certo de que Katsaya tentará alguma coisa antes do casamento e ele quer um bom número de soldados robustos ao redor de Riana. Tsvorvno, Riana, os PdJs e os guardas subirão a colina em direção à igreja.

Tsvorvno divide os guardas em turnos e designa os PdJs para o terceiro turno (mais ou menos 3 horas, começando à meia noite). Eles poderão dormir ou relaxar por algumas horas, desde que eles estejam em seus postos à meia-noite.

Qualquer PdJ trabalhando para Katsaya recebeu a seguinte instrução naquela manhã: "A igreja será atacada à 1 da manhã. Os atacantes usarão braçadeiras negras; eis aqui uma para você usar quando chegar a hora. A morte de Riana significará um bônus de \$1.000. Tsvorvno vale outros \$1.000. Se Riana sobreviver, você não terá a mesma sorte."

Faça os personagens assumirem seus postos à meia-noite. Use o mapa da área interna. Os aposentos estão marcados conforme o desenho *A Capela*, na pág. 22. Os PdJs foram designados para montar guarda na igreja. Tsvorvno está nos aposentos dos sacerdotes, conversando com eles. Riana está num quarto pequeno no alto das escadas. Os outros guardas estão distribuídos ao redor do edifício.

Faça um teste de Audição — IQ mais os bônus concedidos pela Prontidão e Audição Aguçada — para cada um dos PdJs, depois de uma hora de guarda. Qualquer um que consiga um sucesso nesta jogada ouvirá os guardas do lado de fora desafiando alguém. Um sucesso em um teste de Noção do Perigo avisará que há algo de errado. Batem na porta. "Ei! Abram a porta!", alguém grita. "Abram a porta! Precisamos falar com Tsvorvno!"

Se os personagens abrirem a porta, três atacantes (um de cada um dos PdJs Guerreiros) invadirão o edifício. Eles usam roupas escuras com braçadeiras negras. Outros são visíveis lá fora, mas alguém empurra a porta fechando-a. Os PdJs terão que lidar com os três que conseguiram entrar.

Se os PdJs não abriram a porta, eles ouvirão um palavrão — depois o ruído de uma batalha. Os guardas do lado de fora estão sendo atacados por uma força superior.

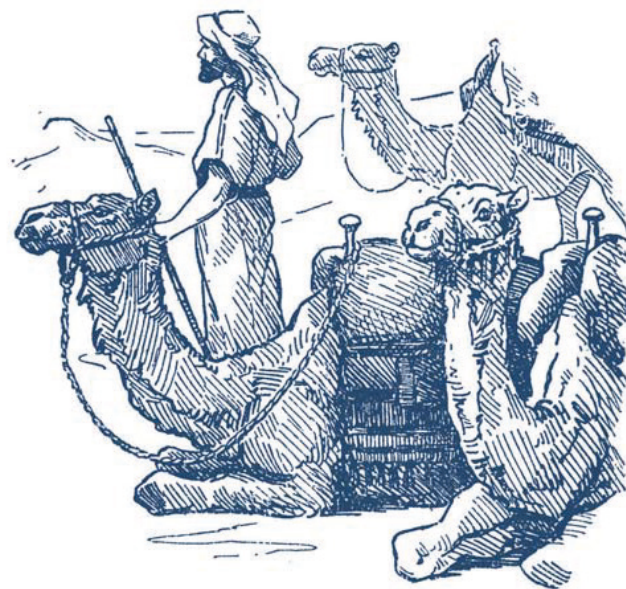
De qualquer maneira, a batalha do lado de fora acabará por morrer (depois que a batalha no interior do edifício estiver terminada, se os inimigos tiverem entrado). A porta começa a vibrar com pancadas fortes. Está claro que os atacantes mataram ou rechaçaram os guardas do lado de fora.

Serão necessários vários golpes de machado para derrubar a porta. Todos os ataques ao inimigo estarão submetidos a um redutor igual a -2, mas ele (ainda balançando o machado de lenhador) não espera o ataque e não tem nenhuma defesa ativa. Se ele for atingido, cairá para trás, e outros terminarão de derrubar a porta com espadas. Estes terão defesa ativa normal.

Aí, a porta cai e os atacantes invadem o aposento, em massa. Há mais atacantes do que defensores sobreviventes — se tiverem sobrado 4 PdJs mais Tsvorvno, aparecerão 6 atacantes. Escolha aleatoriamente entre os PdJs, ou faça guerreiros equivalentes com 80 a 100 pontos. O último a entrar será o que derrubou a porta (se ele estiver vivo), que trocou seu machado por uma espada larga.

A missão dos atacantes é matar Riana. Eles lutarão até a morte. Se eles conseguirem matar Riana, tentarão escapar. Existe apenas uma porta aberta, a da frente. (Existe uma outra porta saindo do claustro do sacerdote. Ela está trancada por dentro. Há um atacante guardando esta porta do lado de fora para ter certeza de que Riana não sairá por aí.) As janelas estão solidamente fechadas e trancadas, ignore-as.

Se os atacantes conseguirem subir as escadas, haverá mais uma surpresa. O primeiro atacante que atravessar a porta, parará e olhará em redor, apenas para ser esfaqueado pelas costas por Riana que estará escondida atrás da porta com uma adaga. Ela consegue acertar automaticamente; o atacante não tem a chance de uma jogada de defesa. O dano que ela provoca é 1d-2 por perfuração. Se o atacante sobreviver, ele lutará com Riana. Seu nível de habilidade predefinido com Faca é 9.



Se algum dos PdJs estiver a serviço de Katsaya, ele deverá tomar uma decisão neste momento: tentar matar Riana e ter esperança de sobreviver às consequências, ou tentar achar uma desculpa para poupá-la? Qualquer uma das opções é perigosa. Uma boa solução para o dilema deveria valer um ou dois pontos de personagem, se ele sobreviver.

Quando a luta tiver terminado, se Riana ainda estiver viva, os sobreviventes serão elogiados por sua dedicação e cada um deles receberá o tratamento médico existente em NT3. Não haverá mais ataques e a caravana chegará a Ein Arris. Tsvorvno estará de bom humor e Halmaro muito pensativo. Seus problemas domésticos estão saindo de seu controle e estão começando a afetar a política nacional. Felizmente Katsaya se excedeu ao ordenar o ataque à igreja. Isto é muito pior do que um simples assassinato. Usando este fato contra ela, ele conseguirá mantê-la na linha. Por algum tempo.

Seria melhor os personagens fugirem, se Riana tiver sido morta. Qualquer um que estava a serviço de Katsaya terá para onde ir. Seria melhor para todos os outros desaparecer antes que Halmaro ou Tsvorvno os apanhe; eles seriam inimigos poderosos. A morte de Riana termina a aventura, a menos que o Mestre deseje escrever novos episódios.

15. UM CASAMENTO EM EIN ARRIS

Se Riana estiver viva, Halmaro pagará o salário mais um bônus de \$1.000 para cada um dos PdJs e agradecerá pelo trabalho bem feito. Acompanhado de Riana, Tsorvano e de uma dúzia de guardas, ele sairá.

A aventura terminou, mas, se os PdJs permanecerem na cidade por 2 dias, poderão ir à cerimônia do casamento. Será

um espetáculo público. Halmaro estará num dossel com Riana e seu noivo e os reis de Mashanda. Katsaya será notada por sua ausência e é representada por uma cadeira vazia.

Haverá *vários dias* de festa depois do casamento. Os PdJs terão uma oportunidade de gastar todo o dinheiro que ganharam, se não mais.

16. PONTOS DE PERSONAGEM E CONSEQUÊNCIAS

Cada PdJ ganhará um ponto de personagem por ter chegado ao fim da aventura e um ponto por ter entregue Riana em Ein Arris. Todos os que fizeram um bom trabalho de atuação e representação ganham mais um ponto. Qualquer prêmio ou despojos que eles tenham conseguido será deles.

Os personagens leais conseguiram um Inimigo poderoso (Katsaya), que aparece muito raramente. Ela não vale nenhum ponto — inimigos adquiridos durante uma aventura não contam como pontos.

Os personagens terão, no entanto, uma oportunidade de comprar um Patrono poderoso (Halmaro). Ele também aparece muito raramente e custa 5 pontos.

Note que estas duas oportunidades estarão *invertidas* se o PdJ era um agente de Katsaya e sobreviveu — mas apenas para aquele PdJ.

17. AVENTURAS POSTERIORES

Agora os personagens estarão em Ein Arris com uma missão cumprida. Para onde eles irão agora? Qualquer lugar. É claro que eles poderiam voltar para Khedris. Mas alguém poderia lhes oferecer uma oportunidade para guardar uma caravana que vai para Assa, por um percurso onde 6 caravanas desapareceram durante os últimos 2 anos. Ou um dos mercenários de Katsaya

pode tentar envenenar um deles. Ou o novo marido de Riana pode querer enviá-los para Azatl, um dos estados da costa leste, em uma missão diplomática. Ou um homem de olhos astutos poderia oferecer-lhes uma grande soma em dinheiro para manter alguns documentos em segurança para ele. Ou, talvez, todas as opções acima. Ou...

